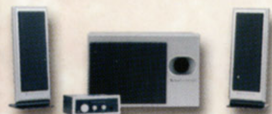
3 CDS JOC FULL! - BLOODRAYNE

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Octombrie 2004

JOC FULL!!

CÂŞTIGĂ!



UN SISTEM DE BOXE ALTEC LANSING



2 PEN DRIVE-URI + 1 SD CARD



BLOODRAYNE

+ Preview BloodRayne 2

+ Interviu exclusiv Uwe Boll, regizorul filmului BloodRayne

PREVIEW

Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fisher revine din umbră

REVIEW

Silent Hill 4: The Room
Casă, dulce casă?

Beyond Divinity
Un RPG mai mult decât divin?

SHELLSHOCK NAM '67 VS.



CONFLICT VIETNAM

TEST!

USB STICK-URI



8.000 DE MB ÎN TEST



6421887200439 10

135.000 LEI

DEMOS EVIL GENIUS ■ ROME: TOTAL WAR ■ BABYLON 5: I'VE FOUND HER MODS TRENT REZNOR DOOM 3 SOUNDS ■ UT2004 PLAYER MODEL PATCH DOOM 3 1.05 BETA ■ HALO 105
FILME GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ■ SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ■ SILENT HUNTER III UTILITARE BLINDWRITE 5 ■ ADAWARE ■ WINDOWS MEDIA PLAYER 10

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro



Sims 2 o să fie nasol pentru că numai puştanii care nu ştie nimic joacă Counter-Strike şi evident că consolele e ochiu' dracului.

Ai pus mâna pe un CD cu Baldur's Gate (e cu ceva, e vechi şi ăştia bătrânii ştiu de el) şi deja te uiţi la lume cu alţi ochi. Nu trebuie să-l joci, dar dacă ai şi un poster cu Final Fantasy VII (Doamne, parcă ar fi la mine-n cameră!) sau VII9 sau XXX sau cum îi zice şi un tricou cu Warcraft 3 (OMG! THE NEW SHEET!1!1) pe tine, e clar că poţi să pui la respect toţi puştanii care îşi dau în cap în Counter-Strike şi nu numai. Bagă ochiul pe net, simte pulsul şi porneşte o petiţie (încearcă la www.petitiononline.com) ca să nu mai facă nenorociţii ăştia console. Că din cauza lor nu mai sunt jocuri pe PC ca odinioară şi e clar că sfârşitul o să vină tot de la ele. Lumea e rea şi e bine să simţi că ai împotriva a ce lupta. Uite, şi eu dau. Dau în ipocrizie şi în spiritul de turmă. „Băăă, Sims e de caca şi numai fetele îl joacă şi e nasol că s-a vândut mult şi o să devenim sclavii Maxis". La luptă bă, nu la întins urechea la ce zic alţii. Fă-ţi curaj să ai propria opinie şi nu zbiera pentru că aşa fac şi alţii. Ai consolă? Ai jucat pe aşa ceva? Am PC-ul în sânge şi adorm cu gândul la un procesor mai bun, dar nu îmi permit să ignor calităţile unor jocuri doar pentru că „consolele sunt evil şi mie mi-e frică de ele şi de ce nu apare jocul ăla şi pe PC?!". Arde toate sălile de jocuri, fugăreşte copiii şi pune-i să înveţe, dar nu urî Counter-Strike-ul din cauza celor care îl joacă. Gândeşte, încearcă şi simte ce vrei tu, nu ce vor alţii. Altfel, o să ajungem într-un viitor în care Sims este chiar groaznic, dar tu o să-l cumperi, pentru că aşa ai auzit undeva...

■ **Mitza**



TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Mario & Luigi Superstar Saga
2. Gish!
3. The Legend of Zelda: The Wind Waker



cioLAN
1. Beyond Divinity
2. Silent Hill 4: The Room
3. Mario & Luigi Superstar Saga



BogdanS
1. Creative Zen Touch
2. Infosmart Access Point
3. Asus P5AD2 Premium



Marius
1. Richard Burns Rally
2. Silent Hill 4: The Room
3. Mario & Luigi Superstar Saga



Rzarectha
1. Chessmaster 10th Edition
2. Richard Burns Rally
3. Red Dead Revolver



KiMO
1. Silent Hill 4: The Room
2. Richard Burns Rally
3. Red Dead Revolver

LEVEL OCTOMBRIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Discord Times
Evil Genius
Babylon 5: I've Found Her
Rome: Total War

MODS

Trent Reznor DOOM 3 Sounds
UT2004 Player Model

PATCH

DOOM 3 1.05 Beta
Halo 105

SCREENSAVERS

ShellShock: Nam '67

WALLPAPERS

Halo 2

MEDIA

Filme
Fahrenheit
Grand Theft Auto: San Andreas
Splinter Cell: Chaos Theory
Silent Hunter III

Imagini
BloodRayne 2
EGN 2004
Silent Hunter III

UTILITARE

AdAware
BlindWrite 5
Windows Media Player 10

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

26 SHELLSHOCK: NAM '67

Invazie vietnameză





36 SILENT HILL 4: THE ROOM

Al patrulea coșmar

LEVEL OCTOMBRIE 2004

CUPRINS

news

Majorat Codemasters

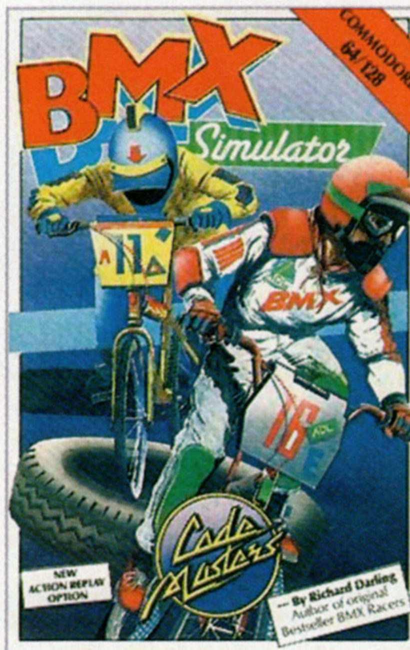
ACUM 18 ANI APĂREA O FIRMĂ DE JOCURI



Să cântăm: „Mulț' ani trăiască! Mulț' ani trăiaaaască! Multe jocuri făureaaaască! Laaa muuulț' aaani!". Codemasters, tata și/sau mama lui Dizzy, Operation Flashpoint, Colin McRae și Perimeter, ToCA Race Driver 2 și Soldiers: Heroes of World War 2, a împlinit frumoasa și rotunda vârstă de 18 anișori, plini de verzișori. Se cunoaște faptul că britanicii de la Codemasters și-au făcut un nume și-un renume-n lume încă din 1986. Pentru a sărbători ocazia, cei de la Codemasters fac ceva ce nu prea stă în firea nici unei companii: dau un produs gratis! Este vorba despre primul joc distribuit vreodată de Codemasters: BMX Simulator pentru Commodore 64, care este disponibil pentru download la adresa www.codemasters.co.uk/downloads. Jocul este oferit împreună cu un emulator de C64, pentru a putea fi jucat pe PC.

Cu ochii înlăcrimați, cu toții ne aducem aminte de vremea în care frații Richard și David Darling (the Codemasters) înființau una dintre cele mai importante companii de jocuri din istorie și din lume și schimbau pentru totdeauna modul în care urmau să fie privite aceste produse între celelalte modalități de distracție. Chiar și revistele sau rubricile de jocuri din mass-media există mulțumită, într-o anumită măsură, celor doi vizionari care au înființat, acum 18 ani, Codemasters.

■ KiMO



ACCLAIM ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE

30 august 2004 a fost o zi cum nu se poate mai neagră pentru angajații companiei Acclaim Entertainment. Compania new yorkeză cu sediul în Glen Clove a început cu titluri precum WWF Wrestlemania și NBA Jam. Din păcate ea este acum istorie, Acclaim nereușind să obțină un nou împrumut de la GMAC Commercial Finance și să acopere altul în valoare de 65 de milioane de dolari din partea altui finanțator. Cei mai afectați de faliment sunt, fără îndoială, angajații de rând (cu ipotecile și facturile de rigoare), unii dintre ei cu o vechime de peste zece ani în cadrul companiei. Un fost angajat al companiei a declarat, sub protecția anonimatului, că în cadrul ultimei ședințe cu angajații conducerea companiei a anunțat întreg personalul că nu se mai poate face nimic pentru a evita falimentul. Aceștia le-au mulțumit pentru munca depusă de-a lungul anilor și le-au dat angajaților 15 minute să strângă de pe birouri obiectele personale înainte de a părăsi birourile.

Astfel, jocuri precum Juiced, The Red Star și Worms 3D nu vor mai fi publicate de către Acclaim. Codul pentru primele două este gata, așa că nu ar surprinde pe nimeni dacă acestea vor fi vândute.

LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2004*

1. DOOM 3	270
2. Star Wars – Knights of the Old Republic	176
3. Need for Speed Underground	156
4. Thief: Deadly Shadows	100
5. FarCry	85
6. Unreal Tournament 2004	80
7. Hitman: Contracts	70
8. Spellforce: The Breath of Winter	24
9. Guilty Gear XX Reload	22
10. Mashed	12

*preluat de pe www.level.ro

MMORPG SITUAT ÎN UNIVERSUL STAR TREK

MMORPG Star Wars a fost făcut, Matrix Online ne va lovi curând, iar Middle Earth Online va crea mai mult ca sigur o grămadă de „junkies" sau de Gandalf wannabes. În aceste condiții, sutele de mii de trekkies cred că s-au simțit puțin ignorați. Până acum, căci umblă vorba prin vecinătate că, în curând, vor avea și ei propriul lor MMORPG în care vor putea să taie slănina cu fazeru' sau să se ia la trântă cu romulanul din vecini. MMORPG-ul va fi pus pe picioare de către Perpetual Entertainment, iar un beta va lovi direct în inima Federației prin 2006. Mai multe aflați de la ei. Engheigi!

Shade: Wrath of Angels & The Roots sprijinite de NVIDIA

Cel mai mare producător de chip-set-uri grafice din lume a semnat un acord cu distribuitorul Cenega, cele două companii urmând să colaboreze pentru a implementa cele mai noi tehnologii în viitoarele titluri ale celor de la Cenega. Gigantul NVIDIA, cu sediul în Santa Clara și cu peste 18.000 de angajați în toată lumea, își va promova astfel mult mai bine noile tehnologii, care, la rândul lor, vor scoate în evidență jocurile pe care Cenega le va lansa. Richard Moravec, International Marketing Manager pentru Cenega, a declarat că astfel jucătorii vor fi siguri că jocurile pe care le vor cumpăra de acum înainte le vor oferi o experiență vizuală greu de





egalat. De menționat că Cenega, al cărei sediu central este situat în Praga, Republica Cehă, și cu birouri satelit în Marea Britanie, Polonia, Slovacia și Ungaria, este unul dintre cei mai mari distribuitori de jocuri din lume. Compania a devenit repede cunoscută prin faptul că și-a îndreptat cea mai mare parte a atenției către producătorii de jocuri din zona central-europeană.

Angajamentul acoperă mult așteptatul horror/action/adventure Shade: Wrath of Angels și RPG-ul The Roots, care s-a bucurat de foarte multă atenție din partea presei de specialitate și a fanilor încă din ziua în care a fost anunțat. Ambele jocuri vor fi intens promovate de către ambele companii, NVIDIA urmând să lucreze îndeaproape cu studiourile producătoare, Black Element Software și Tannhauser Gate, pentru a se asigura că Shade: Wrath of Angels și The Roots vor folosi la maxim cele mai noi tehnologii din domeniul graficii. Pentru aceia dintre voi care nu știu, Shade: Wrath of Angels se anunță deja a fi un joc care vă va lăsa mască în fața monitoarelor datorită acțiunii provocatoare, creaturilor inimaginabile și poveștii deosebite, pline de răsturnări de situație, jucătorului fiindu-i rezervate o mulțime de surprize. În ceea ce privește The Roots, despre el ați avut ocazia să aflați mai multe detalii într-unul dintre numerele noastre anterioare. Oricum, ideea care se vrea transmisă aici este că în urma acestei înțelegeri ambele companii vor avea numai de câștigat. Pe bune?

■ KiMO

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION ANUNȚAT OFICIAL!

După ce ne-au tot amăgit cu bucățele de informații, în ultimul timp, cei de la Bethesda au anunțat în sfârșit și în mod oficial cel mai nou joc din seria The Elder Scrolls. Noul joc, al IV-lea din serie, poartă numele Oblivion.

„We are pleased to announce that The Elder Scrolls IV: Oblivion is currently in development for PC and future generation consoles. In development since 2002, Oblivion is another leap forward in role-playing with its combination of freeform gameplay and cutting-edge graphics", spun cei de la Bethesda cu lacrimi în ochi.

Ce e și mai interesant e faptul că engine-ul grafic de la Oblivion va fi folosit și pentru viitorul Fallout 3, aflat în producție tot la Bethesda.

EXPANSION PENTRU SACRED

Ascaron Entertainment ne-a anunțat că un expansion pentru Sacred se află în lucru. Cel mai probabil acesta se va numi Sacred: Underworld, un nume foarte sugestiv având în vedere că acțiunea se va petrece la zeci de metri sub pământ, într-o lume subterană aflată undeva prin „beciurile" Ancariei. Ascaron s-a gândit la fel și fel de tertipuri pentru a ne atrage în subteran. Și ține-te promisiuni... O să fie două noi tipuri de personaje (Dwarf și Succubus), o cârcă de arme noi, dușmani mai deștepți și mai mulți, seturi proaspete de armuri și multe altele, numai bune să ne țină în fața monitorului o bună bucată de timp.Din păcate, data oficială de lansare nu a fost făcută publică (încă), dar sper că nu vom avea mult de așteptat. Pace vouă!

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ar putea fi interzis în Australia



Până la data lansării pentru America de Nord mai sunt doar câteva săptămâni, însă de curând, cu toate că jocul este gold, se pare că au început să iasă la suprafață noi detalii în privința jocului. Mai precis în privința lansării jocului pe meleaguri australiene. Se pare că Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude a fost interzis în Australia, în mare parte datorită titlului care face trimitere la îndeletniciri nu tocmai ortodoxe. Aceasta o spune Biroul Pentru Clasificarea Filmelor și a Literaturii (OFLC) din Australia, care a hotărât că jocul intră în categoria titlurilor RC (Refused Classification), decizia fiind valabilă pentru întreg cuprinsul țării. Această etichetare a jocurilor video se aplică numai în cazul titlurilor care depășesc ratingul MA (+15), acestea fiind jocurile în care predomină, printre altele, limbajul licențios, scenele de violență, scenele de sex și multe, multe alte asemenea grozăvii. Cu toate acestea, dacă stăm să ne gândim că aceeași clasificare a fost acordată și altor titluri de-a lungul timpului, acestea văzând însă până la urmă rafturile magazinelor (Grand Theft Auto: Vice City, ShellShock: Nam '67 și alte jocuri din seria Leisure Suit sunt cele mai elocvente exemple), nu se poate afirma cu certitudine că decizia va rămâne definitivă. Aceasta, alături de faptul că jocul încă mai figurează în lista de pe site-ul australian al distribuitorului VU Games, face ca situația să fie cu atât mai confuză. Oricum, cert este că noi, ăștia de la LEVEL, așteptăm cu o nerăbdare nedisimulată apariția jocului.



Până atunci însă, nu ne rămâne decât să vă ținem la curent cu noi detalii despre obstacolele pe care le întâmpină Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude în încercarea sa de a penetra piața australiană, dar mai presus de toate cu informații proaspete referitoare la evoluția jocului pe plan mondial. Să fiți iubiți.

■ KiMO





SE VOR LANSA

OCTOMBRIE 2004

Evil Genius	Vivendi
Full Spectrum Warrior	THQ
Knights of Honor	EA
Myst IV: Revelation	Ubisoft
Dungeon Lords	DreamCatcher
Championship Manager 5	Eidos
FIFA Football 2005	EA
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi
Tony Hawk's Underground 2	Activision
Total Club Manager 2005	EA
Tribes: Vengeance	Vivendi
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision

UN NOU JOC FINAL FANTASY VII

Deloc surprinzător, Square-Enix a anunțat un nou joc Final Fantasy VII, și anume Dirge of Cerberus. De ce spun că nu este deloc surprinzător? Pentru că jocul pică chiar bine, având în vedere că cei de la Square se pregătesc să lanseze filmul Final Fantasy VII: Advent Children. Povestea jocului va avea loc la un an după Advent Children, personajul principal va fi de data asta Vincent Valentine, iar jocul va putea fi „gustat" mai întâi de japonezi, prin ianuarie 2005.

Valve vs. VU Games



Bătălia de pe frontul legii dintre Valve și Vivendi Universal, ce durează încă din 2002, când Valve a dat în judecată Sierra (divizie a VU Games), capătă noi proporții. Creatorii lui Half-Life au dat inițial în judecată Sierra deoarece distribuitorul a împrăștiat jocuri ce purtau semnătura celor de la Valve prin Internet Cafe-urile din Statele Unite și din toată lumea, cei de la Valve susținând că astfel le-au fost încălcate flagrant drepturile de autor. Vivendi nu s-a lăsat mai prejos, răspunzând tot cu un proces, afirmând că cei de la Valve nu i-au informat pe îndelete despre planurile lor referitoare la distribuția online a jocurilor. De asemenea, Vivendi mai dorește ca Valve să-și onoreze partea de înțelegere dintr-un acord mai vechi și să le cedeze drepturile de distribuție pentru tot ceea ce urmează să realizeze Valve în continuare. Pe lângă aceasta, ei mai doresc să li se atribuie și drepturile exclusive asupra brandului Half-Life. Diversele moțiuni urmează să se facă auzite pe data de 8 octombrie, iar procesul nu va începe mai devreme de martie 2005. Încă nu se știe cum vor afecta toate acestea viitoarea lansare a lui Half-Life 2, cel puțin pentru o vreme (deși, mai mult ca sigur, banii rezultați din încasări le-ar prinde bine celor de la Vivendi Universal Games). Sierra/VUG a mai afirmat recent că decizia celor de la Valve de a distribui jocul Half-Life 2 via Steam încalcă prevederile acordului de distribuție încheiat între cele două părți. Se pare că aceștia au și cerut deja ajutorul tribunalului pentru a constrânge Valve să nu folosească rețeaua Steam ca mod de distribuție. Când a fost întrebat dacă Valve va rămâne la decizia de a pune Half-Life 2 la dispoziția jucătorilor din întreaga lume prin intermediul rețelei Steam, în ciuda deciziilor ce se vor lua pe 8 octombrie, Lombardi a răspuns: „Da". Bravo băiatu'! Așa te vrem!

■ KiMO



Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

GTA: SAN ANDREAS VINE ȘI PE PC

... dar înainte de a vă bucura, stați să aflați CÂND. În cadrul ultimului raport despre rezultatele financiare ale companiei, cei de la Take2 (distribuitorii jocului) au anunțat că varianta pentru PC va veni abia pe la mijlocul anului viitor. Despre varianta de Xbox încă nu se știe nimic. Vă aducem aminte că varianta de PS2 ar trebui lansată pe 29 octombrie 2004.

CALL OF CTHULHU AMÂNAT... DIN NOU

Ei, hai că asta-i bună! Bethesda Softworks ne anunță cu lacrimi în ochi că horror-ul Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth a suferit un infar... pardon, o „mică amânare". Jocul care ar fi trebuit să bage groaza în sufletele noastre chinuite de atâta așteptare nu se va mai lansa la sfârșitul acestui an, ci tocmai în 2005. Mai exact, undeva în prima parte a anului viitor (până prin luna mai, dacă am înțeles eu bine). Aaarrrrrghhhh!!!

CARMACK SE LASĂ DE MESERIE?

Potrivit unui interviu publicat pe CNN, celebrul John Carmack a declarat că se gândește serios să se retragă în curând din „activitate". „I wouldn't hazard to look too far ahead", a spus el. „I'm definitely going to see through this round of rendering work. I wouldn't make any promises beyond that." Carmack a declarat că după ce va termina lucrul la noul engine va dedica mai mult timp programului spațial pe care îl conduce, dar și familiei.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

preview

Sam Fisher sfidează imposibilul pentru a treia oară



Primul lucru care mi-a sărit în ochi când am încercat să aflu mai multe detalii despre Chaos Theory a fost numele producătorului: Ubisoft Montreal, în ale cărui studiouri a văzut lumina zilei primul joc din seria Splinter Cell. Continuarea acestuia, Pandora Tomorrow, a fost realizată de către echipa studioului Ubisoft din Shanghai (mai puțin multiplayer-ul, de care s-au ocupat canadienii). Dacă Splinter Cell ne-a oferit o porție consistentă de acțiune, însă i-a lipsit o poveste solidă, situația avea să se schimbe oarecum în Splinter Cell: Pandora Tomorrow, a cărui poveste a dat dovadă de mai multă maturitate și ne-a oferit un multiplayer de zile mari. Cu Splinter Cell: Chaos Theory însă, cei de la Ubisoft sunt ferm hotărâți să ne demonstreze că e loc de mai bine și au considerat că singurii în stare să rupă gura târgului nu pot fi alții decât cei care au pus bazele celebrei serii.

Haos

Suntem în anul 2008. Guvernul japonez înființează o nouă agenție militară pentru a face față celor mai noi amenințări tehnologice. Însă Coreea de Nord și China nu văd cu ochi buni decizia japonezilor, susținând sus și tare că aceasta constituie o încălcare a Dreptului Internațional și a Constituției Japoneze Postbelice. Directorul proaspăt înființatei agenții este însă de altă părere și hotărăște să lanseze fără știrea nimănui atacuri informatice asupra Japoniei, dând apoi vina pe guvernul nord coreean. De ce și-ar ataca idiotul propria țară, nimeni nu știe. Cel puțin nu încă. Cert este că tocmai în acest moment intră în scenă Statele Unite ale Americii care, conform prevederilor Articolului 9 din Constituția Japoneză Postbelică, au obligația să intervină. Drept urmare, este rândul americanilor să fie atacați, iar Coreea de Nord, neavând altceva mai bun de făcut decât să toarne gaz pe foc, ia „înțeleapta" decizie de a invada Coreea de Sud. În aceste condiții, America, al cărei Sistem Național de Apărare este penetrat, nu are decât o singură soluție: să-l cheme pe Sam Fisher din binemeritata vacanță pentru a-i încredința o nouă misiune. Și uite așa, pentru a treia oară, super-agentul va avea dificila sarcină să salveze lumea capitalistă și nu numai de ororile unui război ce amenință să cuprindă întreaga planetă. Iar pentru a-și duce misiunea la bun sfârșit, Sam va fi nevoit să se infiltreze adânc în teritoriul inamic și să destrame alianța dintre un amiral japonez, un hacker cu „bube" pe creier și capul unei importante companii paramilitare internaționale. Nimic mai simplu!

„Serious" Sam v3.0

Grafica este cea căreia i s-au adus cele mai multe îmbunătățiri, Ubisoft promițând să ne delecteze ochișorii cu efecte vizuale nemaivăzute până acum într-un joc din serie. Câteva dintre ele sunt scenele care din punct de vedere vizual sunt foarte apropiate de foto-realism și efectele precum iluminarea dinamică și shading. Starea vremii va fi redată cu extrem de mare acuratețe; picăturile de ploaie vor forma clăbuci la impactul cu apa din bălți și vor face ca oamenii să pară uzi leoarcă, efectul realizându-se prin schimbarea texturilor de pe obiecte și personaje. Ploaia va afecta și gărzile inamice, care se vor grăbi să caute adăpost, de unde vor scoate din când în când mânuțele pentru a vedea dacă mai picură. Astfel îi va fi mult mai ușor lui Sam să-i ocolească sau să se strecoare nestingherit în spatele lor pentru a-i scoate definitiv din circuit. Revenind la


Șefu'! Am o presimțire...

grafică, trebuie să menționez că fiecare personaj arată extrem de realist și detaliat, mai ales Sam Fisher, căruia i s-a acordat o foarte mare atenție. Interacțiunea cu mediul înconjurător a fost dusă la un nou nivel, acesta fiind complet interactiv, oferindu-i lui Sam o mai mare libertate de mișcare și posibilitatea de a-și duce misiunea la îndeplinire în moduri diferite. În


Tocmai ieșise din tură...


Bag eu cuțitu-n tine!

sprijinul rejucabilității vin și obiectivele secundare, pe care Sam poate alege să nu le ducă la îndeplinire și care se găsesc de-a lungul întregii campanii solo. Îmbunătățiri substanțiale s-au adus și engine-ului fizic. Chaos Theory folosește în acest sens animația RagDoll, care va aduce un plus de realism mișcărilor personajelor, în special inamicilor care vor muri într-un mod cât se poate de spectaculos și veridic. Pentru a atrage inamicii în capcană, Sam nu mai trebuie neapărat să fluiere pentru a le atrage atenția. De exemplu, eroul nostru poate să pornească o instalație de stropit iarba și să aștepte bine-mersi să-și facă apariția vreun gardian mai curios din fire sosit să investigheze circumstanțele dubioase în care a pornit țâșnitoarea. Ca să îl elimine în liniște, Sam poate folosi acum un cuțit pentru a-i lua piuitul sau să-i sucească gâtul dintr-o mișcare. Alături de raza electrostatică cu ajutorul


Sub clar de lună

căreia pot fi scoase din funcțiune aparatele electrocasnice și performantul binoclu pentru vedere pe timp de noapte, cuțitul este, fără îndoială, cea mai impórtantă adiție la deja bogata colecție de gadget-uri, deoarece va putea fi folosit cu succes și pentru a interacționa cu mediul înconjurător. Mai merită menționată în această categorie prezența unui dispozitiv optic cu ajutorul căruia poate fi detectată prezența radiațiilor termice din spatele unei uși pentru a afla dacă se găsește cineva de partea cealaltă. Pe lângă arma de asalt multifuncțională experimentală („bătrâna" SC20K) de care nu se desparte aproape niciodată, super-spionul are acum la dispoziție și un shotgun, armă ce-i va fi extrem de utilă la spulberarea inamicilor aflați în imediata apropiere. Unde mai pui că peste noapte acesta a devenit ambidextru, astfel fiindu-i mult mai ușor să folosească oricare din mâini pentru a ține arma, în funcție de situație.



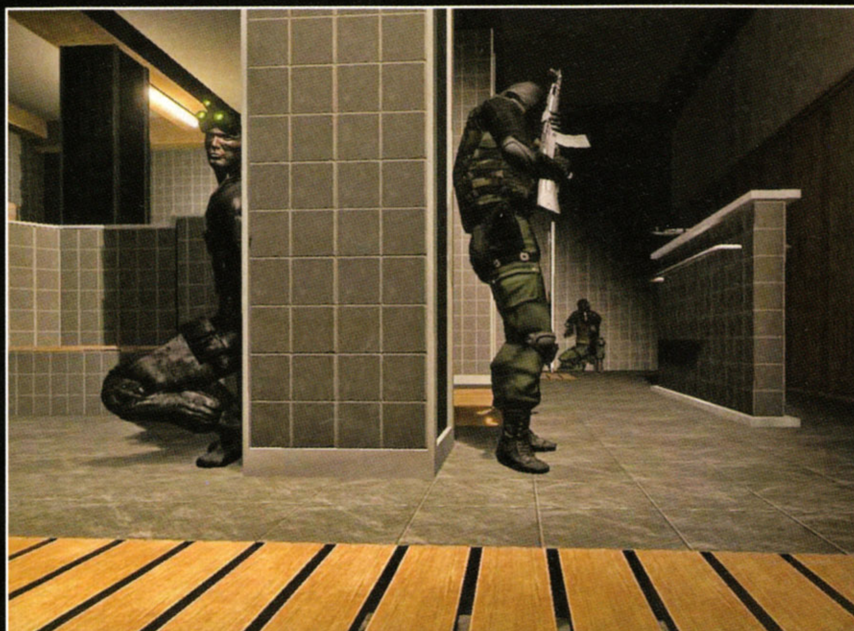
În seara asta vei învăța să zbori

Repertoriul de acrobații s-a îmbogățit și el cu o serie de mișcări noi: Sam poate sta acum agățat cu picioarele de o țeavă lăsându-l pe inamic să treacă, pentru ca în clipa următoare, când acesta ajunge sub el, să se aplece și să-l strângă frumos de gât.

În ograda vecinului

De această dată, Samy nu se mai bazează exclusiv pe informațiile oferite de PDA-ul din dotare, ci mai degrabă pe cele adunate direct de pe câmpul de luptă. De exemplu, dacă un gardian scapă câteva monede pe jos, acesta va începe, în clipa în care se va apleca să le adune, să-și dea cu părerea despre cele mai recente evoluții ale bursei. Zgomotele suspecte vor alerta imediat gardienii care se vor grăbi să investigheze de unde provin. Cu toate acestea, Sam poate folosi nivelul ridicat de zgomot dintr-o anumită zonă în avantajul său pentru a se deplasa nestingherit, fie țopăind de colo-colo, fie alergând ca un bezmetic fără a-și mai face griji că poate fi auzit de urechile inamicului. În acest sens poate folosi și o nouă șmecherie, Sound Masking-ul, cu ajutorul căreia poate distrage atenția inamicilor într-o anumită direcție.




Tu ești mă Gogule?



Hai să-ți spun ceva la ureche



Unde-s doi, puterea crește

Dacă multiplayer-ul din Pandora Tomorrow este nemaipomenit, cel din Chaos Theory este cu adevărat impresionant! Noutatea principală a seriei o constituie misiunile co-op, în care doi jucători vor avea posibilitatea să lucreze cot la cot pe parcursul a câtorva ore pentru a duce la capăt o serie de misiuni. Munca în echipă este, în acest caz, esențială. De exemplu, vor exista ziduri foarte înalte pe care, pentru a le escalada, va fi nevoie de un al doilea membru al echipei. Acesta va trebui să se așeze la baza zidului pentru a-și împinge coechipierul în sus ca să ajungă cu mâinile la marginea zidului. De asemenea, vor exista momente în care unul dintre membrii echipei va trebui să îl ghideze pe cel de-al doilea cu ajutorul camerei sau să-l țină de un picior în timp ce atârnă printr-o deschizătură din tavan. Ca tabloul să fie complet, multiplayer-ul din Chaos Theory va veni și cu suport pentru comunicare vocală între jucători.

Nu va mai fi un Crăciun Fericit!

Inițial Ubisoft hotărâse să lanseze jocul în preajma sărbătorilor de iarnă, în variante pentru PC, Xbox și N-Gage, „nefericiții" posesori ai unei console PS2, sau GC urmând să aștepte până în prima parte a anului viitor. Din păcate distribuitorul a revenit asupra deciziei, declarând că este în interesul tuturor ca jocul să fie disponibil pentru toate platformele în același timp. Mai exact, în luna martie a anului 2005. De potențialul jocului rămâne, așadar, să ne convingem peste ceva mai mult timp, însă cu siguranță Chaos Theory nu va dezamăgi.

■ KiMO


Mișule! Trezește-te, Mișule!

Titlu	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
Gen	Action
Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	martie 2004
ON-LINE	www.splintercell3.com



F.E.A.R.

Un joc dat dracului

Dacă ar fi să-i luăm în serios, băieții de la Monolith au creat conceptul F.E.A.R. cândva prin 1998 și, mândri nevoie mare de noua găselniță, s-au apucat să-l transforme în joc. Și au muncit ei plini de entuziasm și ar fi făcut treabă bună dacă nu își băga Necuratul coada și discursul în cadru. Amețiți de promisiunile, dar mai ales de mirosul de copite nespălate al lui Scaraoțchi, bieților muritori le-a intrat în cap ideea că „schimbarea face bine". Așa că s-au apucat să schimbe. Au schimbat o armă pe ici, o textură pe colo, starea de luciditate pe aia de ebrietate pe dincolo... Contrar oricăror așteptări, produsul final a ieșit chiar frumușel, doar că avea un singur defect. Se numea „No One Lives Forever", pe scurt, NOLF.

Dacă-i F.E.A.R., păi NOLF să fie

... și-a zis Monolith când a văzut că a făcut-o complet de oaie. Și cum primul NOLF a avut și niscaiva succes, i-a trântit mândra continuare, să aibă sufletul jucătorului o bucurie și tastatura un motiv de ieșit la pensie. După o vreme, un suflet milos și-a adus aminte și de urgisitul F.E.A.R., l-a scos din sertar, l-a scuturat de praf , l-a mângâiat pe creștet și i-a dat un șut în producție. Cel puțin asta a fost varianta oficială care circula prin compania în cauză. Oricum, după toată istoria asta, n-aș fi surprins să aflu că F.E.A.R.-ul aflat acum în lucru era de fapt NOLF 3, pe care băieții au vrut să-l schimbe pe ici, pe colo...

Într-o noapte întunecoasă...

... încerci să te strecori nedetectat în interiorul companiei Armacham. Miza e mare: clădirea colcăie de teroriști, ostaticii sunt importanți, asta ca să nu mai vorbim de echipa Delta Force trimisă cu puțin timp înainte și care nu mai răspunde. Unde or fi? Înăuntru, tabloul e înfiorător: pereții sunt plini de sânge și bucăți din ceea ce par a fi tru-



Vin' la taica să te pupe!

puri umane ornează pardoseala. Și nicăieri nu e nici o urmă de glonț. O cameră de supraveghere rezolvă misterul: soldații au fost măcelăriți de o forță invizibilă, necunoscută. Radioul tău o ia razna, lumina pâlpâie și dintr-un colț apare o copilă care... brrr! Îmi pare rău, nu mai pot continua. Mi-e prea F.R.I.C.Ă.

Și totuși, ce e F.R.I.C.A. asta?

F.E.A.R. se vrea a fi un FPS nervos și morbid, altoit pe-o serioasă rădăcină de survival horror. Combinația este ușor de ghicit din titlu, dar cum băieții de la Monolith vor să fie mai cu moț ca alții, s-au gândit că n-ar fi rău să aibă și o justificare mai puțin puerilă pentru T.E.A.M.A. asta. Așa încât F.E.A.R. a devenit prescurtarea pentru First Encounter Assault and Recon, adică o unitate de elită, secretă cât încape în scenariul jocului, destinată lichidării oricăror drăcovenii paranormale. Pe scurt, niște inși supărați pe viață, pe Poltergeist și pe vrăjitoarea Tricicleta (regina magiei albe). Alături de supărarea deja menționată, fiecare membru al echipei este dotat cu diverse capacități neortodoxe, fiecare cu importanța sa în decursul acțiunii. De exemplu, Sun-Kwon, lunetist de meserie, are auzul la fel de fin ca al unui câine. Avantajul este zdravăn în cazul unei infiltrări, dar ce te faci când mergi cu amicii la o rockotecă? Îți pui vată în urechi? Un alt membru demn de dosarele X este și Holiday, experta în demolări, care are vedenii. Nu, nu din alea care implică oameni amabili în halate albe. Miss Holiday prevede anumite evenimente prin simpla atingere a unor obiecte. Mai



Ce face gelozia din om



M-a părăsit... Sunt distrus!

scapi de-o ambuscadă, mai avansezi în misiune, pe scurt, fata asta e o mină de aur. Oare subiectele de la bacalaureat le-o ști?

Copiii fac lucruri trăsnite

„Bună ziua. Numele meu este Polly Poltergeist. Îmi plac florile, cățelușii și masacrarea adulților cu ajutorul puterilor malefice care mă posedă." Cam așa suna o scrisoare de intenție venită pe adresa Monolith, chiar înainte să intre F.E.A.R. în producție. Textul a produs o oarece impresie în companie; drept urmare, ne-am pricopsit în joc cu o fătucă zăpăcită, care merge pe tavan, bântuie companii respectabile și rupe tot în calea sa pe bază de lucrătură diavolească. Piei drace! Și cum regula de aur zice să nu scapi minora singură la carnaj că începe să-i placă, Monolith a trecut la o vastă operațiune de tencuit nivelurile cu fel de fel de drăgălășenii. Prima care mi-a atras atenția (și varul din cameră) a fost o jivină care se integrează perfect într-un perete (asta sigur n-a avut nuci în arborele genealogic). Lipită de orice formă de zid, dihania devine invizibilă, te așteaptă să treci și apoi îți arde o palmă prietenească peste ceafă. Un alt individ dubios e nițel canibal. Vineri ăsta al nostru își interoghează victimele „gustând" din carnea lor. Adică ia o îmbucătură din cetățean, trage un „burp!" plin de masculinitate și gata, informația e disponibilă. Acum, mă întreb eu, dacă victima e mâncată în timp ce fuge, asta se cheamă că e fast-food?



Lucrătura diavolească de care ziceam

Să-i dăm bătaie!

După câte au fost înșirate aici, sigur ți s-a făcut poftă de nițică acțiune tinere inconștient. Stai liniștit, o să fie destulă. Și cum nu e frumos să pleci cu mâna goală, ai de partea ta un arsenal bogat și variat, că doar ești omul de acțiune al echipei F.E.A.R. și personajul principal într-un FPS care se respectă. Producătorii promit arme potente și futuriste, numai bune de găurit inamicii și texturile. Și nu doar atât. Monolith are simțul umorului și promite că inamicii nu vor fi luați doar la ochi, ci și la șuturi. Mai mult, intenția expresă a producătorilor este să includă întreg corpul personajului în joc, să vadă bine jucătorul cum mătură vreun monstru camera cu el. Adică și bătut, și văzut, și cu banii luați.

Arată îngrozitor?

Pentru că tot vrea să ne vâre frica în oase și jocul în lista de priorități, Monolith a invocat și un engine grafic fioros, bun să stoarcă toată vlaga din ceea ce oferă DirectX9. Împrejurimile mustesc de detalii, dinamic lighting-ul bântuie în nesimțire fiecare nivel, ce mai, arată înfiorător de bine. În definitiv, pozele vorbesc de la sine. Preferi să-l joci cu ochii închiși? Degeaba. Nici sunetul nu a fost uitat, și, după părerea mea, aici își arată producătorii adevărata parșivenie. Fiecare pas pe care îl faci este acompaniat de zgomotul propriei respirații, de bătăile inimii (care variază, în funcție de apăsarea care domnește în jur) și de urletele pitorești ale cui s-o întâmpla să-ți iasă în cale. Când îți iese în cale? Păi când o fi gata, adică pe la începutul lui martie 2005. Așa, să fie de mărțișor.

■ **Jack the Ripper**



Plecat-am patru din Vaslui

Titlu	F.E.A.R.
Gen	FPS
Producător	Monolith Productions, Inc.
Distribuitor	Vivendi Universal
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	martie 2005
ON-LINE	N/A



BloodRayne 2

Vampiroaica visurilor noastre se gătește din nou de petrecere

De când mă știu, am avut (și încă mai am) o afinitate aparte pentru vampiri. Sunt niște creaturi atât de carismatice, pline de viață și de sânge! Dată fiind această afinitate pentru rasa lor, îți dai seama ce impact poate avea asupra mea o reprezentantă a sexului frumos, cu dinți ascuțiți... Numai gândindu-mă la setea ei de sânge mi se înmoaie picioarele și inima începe s-o ia pe cărări nebănuite. Ei bine, presupunând că încă cel puțin 500.000 de gameri au asemenea sentimente față de o vampiroaică violentă și nesătulă de sânge, cei de la Terminal Reality au folosit tehnici dintre cele mai oculte și au adus-o pe lume pe Rayne. Care a înfruntat curajoasă lumina zilei și s-a stabilit în întunericul tenebros al CD-ROM-urilor celor 500.000 de gameri de mai sus, urmând să-și fluture fără rușine nurii în fața acestora. Acum, la mai bine de un an după toată tărășenia asta, Rayne își ascute din nou colții și își umflă de zor nurii cu silicon, gata să aterizeze cu mare tam-tam în paginile revistei Playboy, într-o bandă desenată, pe marele ecran (într-o peliculă filmată chiar în România) și pe monitoarele noastre în călduri (serios, după o vreme, chiar mi se-ncinge monitorul).

O țigară? O cafea? Un litru de sânge?

Pentru cei care n-au avut ocazia unei întâlniri între patru ochi (de fapt, doi ochi și-un monitor) cu Rayne până acum, aflați că aceasta își are moștenite coastele de la un vampir libidinos și supletea de la o mamă umană, care a avut nesimțirea de a se lăsa violată de libidinosul de mai sus. Supărată pe viață și pe faptul că nu poate obține și ea o întâlnire ca lumea (neputând ieși ziua, iar noaptea cu ce să te-alegi? Numai aurolaci și vagabonzi!), și-a găsit un țel de o rară noblețe. Mai exact, s-a băgat în cârdășie cu Brimstone Society pentru a pune bețe în roate (și explozibili în portbagaj) unei organizații naziste dornice de subjugare. Asta se întâmpla între cele două războaie, prin anii de (diz)grație '40. Prea iubitul ei tată Kagan, colaborator al naziștilor, dă însă ortul popii pe la sfârșitul războiului, privând-o pe Rayne de îmbrățișarea morții pe care i-o pregătise. La mai bine de 60 de ani după toată povestea asta (timp în care Rayne s-a reprofilat puțin pe gastronomie, transformând cu măiestrie progeniturile lui Kagan în kebab și hamburgeri), începe BloodRayne 2. Acum, Rayne are de înfruntat aceste progenituri și planul lor țăcănit de a transforma rasa umană în dozator de sânge. Plan ce constă într-o misterioasă substanță, „The Shroud" care, lăsată să zburde liberă prin atmosferă, dă în cap efectelor soarelui, oferind astfel vampirilor ocazia să rumenească oameni la grătar în toiul zilei. Ținând cont de faptul că fumul are efecte negative asupra tenului lui Rayne, aceasta are toate motivele să se-narmeze cu creme protectoare și arme mortale pentru a căsăpi în stânga și-n dreapta orice orătanie cu colți.

Căsăpirea (TM)

Pentru partidele de „hai pariu că dau gol cu capul tău" pe care le va juca Rayne cu inamicii, aceasta va fi înzestrată de către natură (tare darnică natura asta cu unii!) cu o grămadă de noi mișcări și „jucării". În materie de mișcări, vor fi cam vreo 30 de combo-uri, de toate felurile (lovituri, sărituri). Pentru că acestea sunt cu grămada,


Frumos, dar ce te faci când vine iarna?


Mmm... Chanel No. 5?



Hai tanti Rayne, lăsați-mă și pe mine!

producătorii au de gând să introducă un meniu îmbelșugat în care ne vor fi prezentate toate mișcările disponibile, la apăsarea gentilă a butonului de pauză. Tot pe la mișcări, Rayne se poate înfrupta din adversari la umbra a 12 fatalități, care ar trebui să fie pe gustul celor mai sadici dintre noi. De asemenea, bătăioasa vampiriță poate folosi împrejurimile în folosul său (de exemplu, poate atârna de un stâlp poziționat orizontal, în timp ce trimite neprietenii în amărăciune cu ajutorul câtorva focuri năprasnice).

Așa... acum ajungem la partea care-l incită pe orice gamer trecut prin cel puțin câteva shooter-e cu sânge pe pereți și cadavre pe jos: armele. În primul și primul rând, trebuie menționat că sistemul de arme îmbracă cu totul alte țoale decât în primul joc. Producătorii s-au gândit să ne descotorosească de grija căutării de muniție, deoarece aceasta încetinește prea mult măcelul. Rezolvarea acestui mic inconvenient se regăsește în noile arme cu încărcător (sau rezervor... că sună mai bine) pe bază de sânge. Așadar, orice victimă candidează fără adversar la postul de muniție pentru arma ta. Sună prea frumos, nu? Ei bine, cum după principiile antagonice fără frumos nu există urât, așa și aici este o parte slută. Dacă se-ntâmplă să rămâi fără sânge în pușcoci și continui să tragi, acesta începe să-ți ciugulească din viață. Revenind totuși la părți mai bune în legătură cu sistemul de arme, dacă tu câștigi destulă experiență cu o armă, aceasta se va upgrad-a în una cu putere de foc mult mai mare. Printre armele rămase din primul joc se numără lamele (facilitatoare de decapitări) și harponul, foarte folositor când dai de inamici pe care nu-i poți omorî de nici o culoare, cu acesta putând să le arăți politicos drumul către vreun tocător de carne.

Cum inamicii e tare mulți și înverșunați, ne-au mai fost aruncate și niscaiva puteri speciale: Aura Vision (mai pe românește, chiorâre-n orizont noaptea), Bloodrage (modul „furie") și reflexele (bullet-time-ul).

Vampirii vechi și noi (sau „Ce naște din vampir sânge suge")

Producătorii par că vor să scoată ceva demn de a ne suge zilele și nopțile (de fapt, sunt vreo 12-15 ore, dar bune și astea dacă-s trăite intens), așa că au lucrat serios pe la designul de nivel, acum jucătorul putând să exploreze ceva mai neîngrădit împrejurimile, cățărându-se pe ziduri, sărind pe vârful clădirilor sau balansându-se din stâlp în stâlp, spre deosebire de liniaritatea oarecum plictisitoare a primului joc.

Engine-ul grafic pare că a ocupat o bună bucată de timp producătorilor, pentru a susține îmbunătățirile menționate mai sus (în special violența promisă). Rayne arată excelent (mi se pare și normal, altfel nu apărea în Playboy): îmbrăcămintea de piele strălucește sub efectul lămpilor de pe stradă, părul i se clatină sub acțiunea mișcărilor, iar despre animații faciale ce să mai zic? O să fie o adevărată plăcere să o privești, mai ales din perspectiva 3rd person care ne este oferită.

Toată acțiunea (și când zic acțiune, chiar mă refer la ACȚIUNE!) se petrece într-un oraș modern, însă ne vom mai pierde timpul și prin canalele acestuia sau prin fabricile Wetworks, unde se recoltează sânge de om (probabil pentru proviziile de iarnă). În total, vor fi opt zone distincte. De asemenea, mediul a fost îmblânzit simțitor, așa că din când în când se mai și supune legilor fizicii (în special când vine vorba de distrugerea acestuia).

Deșteaptă-te, vampire!

Tot ce era de spus s-a spus, iar această a doua parte este hotărâtă să depășească rating-ul mediu de doar 70% al primului BloodRayne și să ofere o experiență în single player pe cât de interesantă, pe atât de înțesată de violență și sânge la fiecare colț.

Între timp, eu mă întorc la vechile mele afinități pentru vampiri (și-n special vampiroaice), ducându-mă la somn cu speranța că mâine mă voi trezi unul de-al lor. Așa, poate pun și eu mâna într-un final pe-o nemoartă de-aia sexy...

■ The Psycho

Titlu	BloodRayne 2
Gen	Action
Producător	Terminal Reality
Distribuitor	Majesco
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	octombrie 2004
ON-LINE	www.bloodrayne2.com



review

Richard Burns Rally

Să fie acesta simulatorul suprem?

La prima ocheadă, Richard Burns Rally se vrea a fi cea mai realistă experiență între și pe patru roți pe care am trăit-o vreodată de la Colin McRae încoace, gradul ridicat de realism părând a fi, dacă e să ne luăm după ce spune producătorul, cel mai întemeiat motiv pentru care l-am achiziționa. Însuși viteazul Sir Richard cel Iute, campionul mondial din 2001, s-a jurat cu mâna pe inimă că tocmai aceasta este principala diferență dintre jocul lui și tentativele lui nenea Colin. Să-i moară motorul dacă nu, mânca-ne-ar bujiile! Și uite așa se face că, naivi cum suntem, l-am crezut pe cuvânt și am cumpărat jocul de la prima tarabă virtuală care ne-a ieșit în cale (yeah, right!). Dacă ne-au vândut gogoși sau nu, urmează să aflați din cele ce urmează.

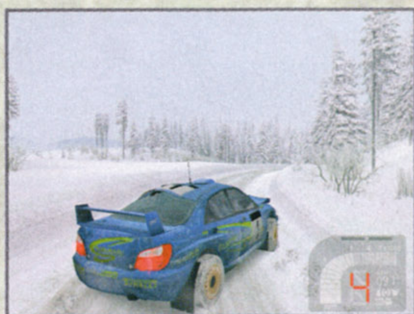

Iar m-a prins ploaia!

Mușcând asfalt, păduri cutreieram

Marele avantaj față de versiunea de PS2, testată pentru voi de Rzarechta al nostru în numărul trecut, e că avem parte de timpi de încărcare mai mici. Al doilea mare avantaj este controlul din tastatură, care mie mi s-a părut din totdeauna superior controlerului de PS2 (să nu uităm că vorbim despre un simulator). Acestea fiind spuse, să revenim la oile noastre. Însă înainte de a afla ce surprize ne rezervă raliul propriu-zis, trebuie neapărat să trecem prin școala de pilotaj a lui Richard Burns, care ne va învăța când și cum să folosim frâna de mână, la ce e bună frâna de picior, ce sunt alea derapaje controlate și de ce nu vom călca prea des pedala de accelerație. Trebuie să vă avertizez că jocul este foarte dificil, începătorii având mult de furcă până să-i dea de cap. Chiar eu am făcut marea greșeală să sar peste școală și să mă arunc cu capul înainte în campionat, reușind astfel să-mi decorez parbrizul cu vreo patru gură-cască încă din primul viraj. Au urmat apoi primii copaci, prima prăpastie, primul stâlp, iar lista poate continua. Resemnat, m-am înscris la școală... Pe care, ca să fiu sincer, nu am absolvit-o, dar nici mult mi-a lipsit. Important e că nu puteam începe liniștit campionatul, fără să am grija primului cameraman care-mi va ieși în cale. Însă cu prima cursă avea să vină și primul șoc. După atâtea ore de școală ai crede că nimeni și nimic nu-ți mai poate sta în cale... Aiurea! Copacii erau tot acolo, curioșii de pe margine încă mai căscau gura, iar din când în când, în fața mașinii îmi sărea câte un fotograf sinucigaș, pe care reușeam să-l evit numai în ultima clipă cu prețul unei ieșiri în decor. Obișnuit cu controlul mașinii din Colin McRae 4, am încercat să mențin acul kilometrajului undeva pe la 150 km/h și să folosesc cât mai mult frâna de mână în viraje. N-a ținut șmecheria, pentru că în RBR am atins extrem de rar viteza maximă, iar când am reușit, de cele mai multe ori m-am ales cu rostogoliri spectaculoase și cu mașina făcută praf. Astfel am învățat pe propria piele că ceea ce contează cu adevărat aici nu este viteza excesivă, ci cât de bine pot folosi derapajele controlate, cum și mai ales când trebuie să frânez pentru a nu mă trezi cu roțile blocate. De asemenea, este extrem de important ca mașina să nu se abată de la drum, pentru că veți fi loviți, la fel


Un elev perseverent


Un drum de țară

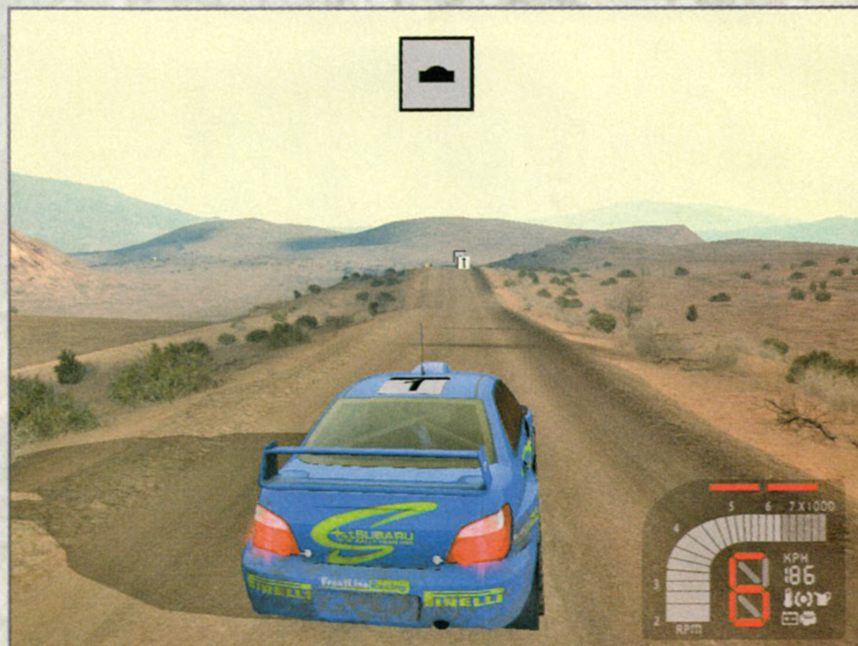

Un derapaj controlat

cum am pățit și eu, de un nou șoc. Realismul pe care producătorul l-a lăudat atât de mult înainte de lansarea jocului este departe de ceea ce se preconiza a fi punctul forte la Richard Burns Rally, acesta nereușind să-l detroneze, din acest punct de vedere, pe „bătrânul" CMR4. La cel mai mic hop, chiar și la 40 km/h, mașina scapă de sub control pentru ca în clipa următoare să execute, înainte de a atinge solul, spectaculoase și lungi acrobații aeriene, iar la „fantastica" viteză de 50 km/h se poate înțepeni într-un copăcel de grosimea unui băț. Cu toate acestea, cu puțină răbdare și perseverență, jocul poate fi o experiență destul de plăcută. Chiar și eu am pierdut la început o groază de timp prin șanțuri sau distrugând gardurile de lemn de pe marginea drumului, însă, cu timpul, am învățat să evit buștenii care îmi reduceau drastic din viteză în timp ce se adunau tacticoși, unul câte unul, sub mașina deja pe jumătate distrusă. Adevărata provocare nu o constituie (așa cum am fost tentat să cred inițial) lupta pentru titlul suprem, ci lupta directă împotriva marelui Burns pe parcursul a câtorva etape din cadrul Richard Burns Challenge. Vă recomand ca înainte să acceptați provocarea campionului să terminați măcar prima jumătate a campionatului. Nu de alta, dar fără un dram de experiență vă va fi extrem de dificil să bateți timpii campionului când conduceți ca un pensionar de frică să nu aterizați în cine știe ce râpă, pierzând astfel și cea mai mică șansă de a-l ajunge din urmă. Eu n-am reușit... Încă.

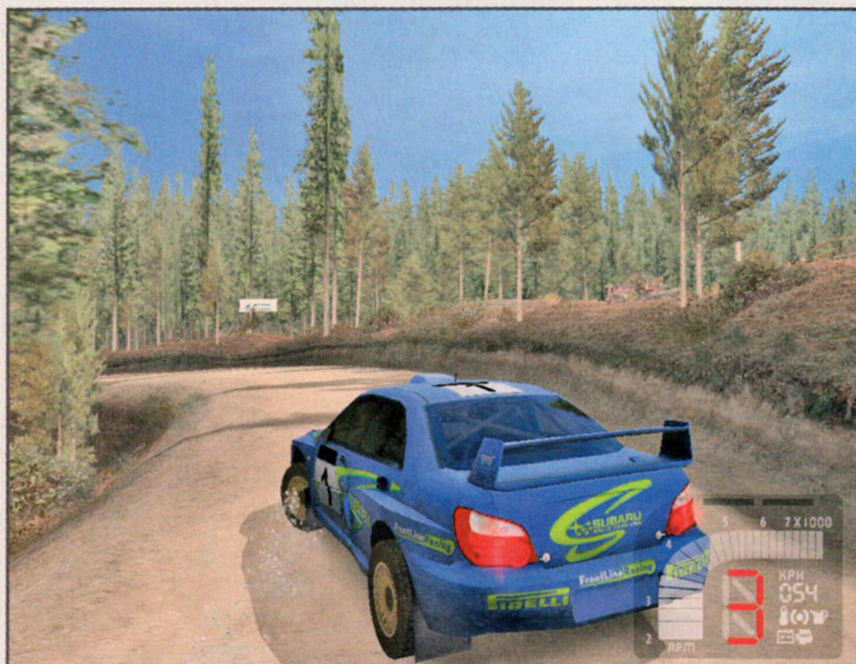

Spre Poiana Brașov

Pe coclauri

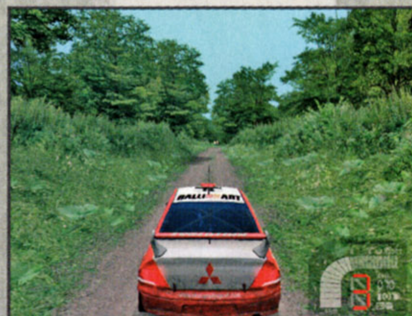
Bolidul pe care l-am ales pentru a câștiga primul titlu mondial din carieră a fost un Subaru Impreza 2003, aceeași jucărie cu care își face de cap Richard Burns în viața competițională, deși puteam la fel de bine să aleg între Mitsubishi Lancer și Toyota Corolla, restul mașinilor (Hyundai Accent, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000, Citroen Xsara și MG ZR Super100) nefiind disponibile de la bun început. Ele sunt incredibil de manevrabile, se comportă realist în timpul cursei și răspund cu promptitudine comenzilor. Din punct de vedere vizual, fiecare dintre mașini este deosebit de bine realizată, iar distrugerile pe care acestea le suferă în momentul impactului sunt suficient de realist simulate. Jocul vă dă posibilitatea să alegeți între trei niveluri de dificultate și trei feluri de damage: Off, Safe și Realistic. Pe ultimul îl recomand doar maniacilor, pentru simplul motiv că la prima ciocnire frontală cu un zid sau copac motorul va înceta să mai funcționeze. De tot. Fiecare dintre etape (care se desfășoară în Marea Britanie, Japonia, Finlanda, SUA, Franța, Australia) ne întâmpină cu un alt fel de climă, iar traseele sunt bine realizate, grafica apropiindu-se destul de mult, în acest sens, de foto-realism. La o privire mai atentă constatăm, totuși, că situația din teren e puțin diferită, cel mai bine dându-ne seama când privim cu atenție


America. O țară pustie?




În inima Australiei


Vineeeeeee!


Păduri cât vedeți cu ochii

copacii care nu sunt altceva decât o mare colecție bit-map-uri. Partea bună este că în timpul cursei nu veți băga de seamă acest lucru, grafica fiind unul dintre punctele forte ale jocului, chiar dacă pe alocuri nu reușește să impresioneze. Despre sunet nu putem spune mare lucru, decât că este decent. Singura chestie pe care am găsit-o deranjantă a fost vocea stridentă a co-pilotului care-mi zbiera întruna în urechi cum și pe ce parte să iau curba. Partea bună e că vă puteți foarte bine lipsi de el reducându-i din volum, în ajutorul vostru venind și mulțimea de indicatoare prezente de-a lungul traseelor. Și uite așa am ajuns la partea care pe mine mă interesează cel mai mult. Mai bine spus „m-a interesat", deoarece este incredibil că un joc cu asemenea pretenții cum este Richard Burns Rally nu poate fi jucat în LAN sau pe Internet! Tot ceea ce aveți de făcut este să vă luptați, de-a lungul mai multor etape sau al unui întreg raliu, cu timpii realizați de maxim trei jucători. De la tastatura aceluiași calculator, bineînțeles.


Încă un derapaj controlat

Pentru cei puternici

Una peste alta, Richard Burns Rally nu este un joc rău. Jocul nu se adresează însă gamerului de rând, care va fi descurajat din start de doza de realism de care va avea parte cel puțin la nivelul de setare a parametrilor mașinii. Sunt atât de multe chestii de reglat, încât până și eu m-am lăsat păgubaș, neștiind ce să reglez și în ce măsură vor fi influențate performanțele mașinii în urma ajustărilor. Cu toate acestea, este un joc pe care am ajuns să îl îndrăgesc și îl voi îndrăgi în continuare. Acestea fiind spuse, sunt curios ce ne vor oferi Xpand Rally și Colin McRae 2005 în așteptarea lui Richard Burns Rally 2.

■ KiMO

Titlu	Richard Burns Rally
Gen	Simulator
Producător	SCi
Distribuitor	SCi
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1.6 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.richardburnsrally.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8

PlayStation 2

Setează-ți prioritățile!

Filme pe DVD,
cele mai tari jocuri
și muzică,
cu doar

6.999.999 lei*

ofertă valabilă în perioada 10 septembrie - 31 octombrie 2004



*Noul preț recomandat de vânzare. Prețul include TVA.

Disponibil în magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Selgros, Sony Reference Shop cât și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.

best distribution

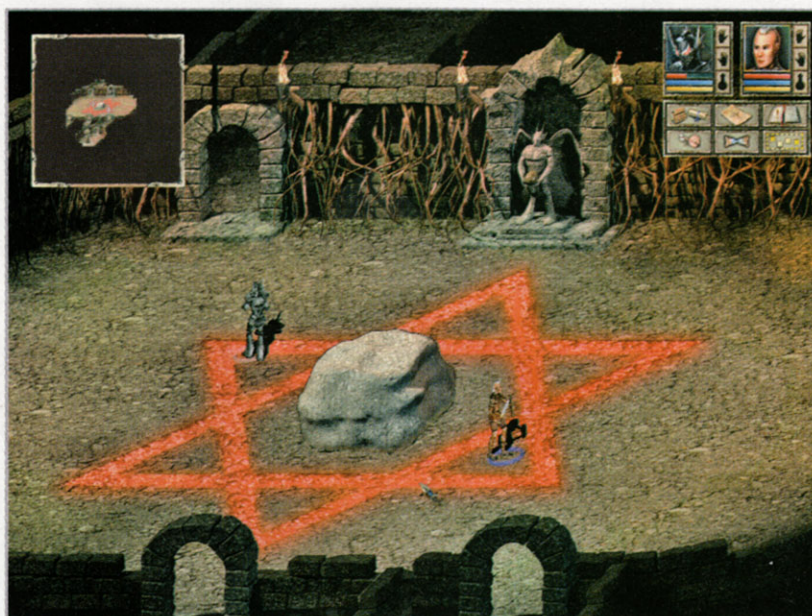
Importator și distribuitor: Best Distribution Srl
tel/fax: 021/345.55.05, **www.bestdistribution.ro**

Beyond Divinity

Beyond the Hack and Slash



Nu știu cum se face, dar o secetă cruntă a lovit Veșnicele Plaiuri ale Role-Playing-ului, iar culturile de RPG au fost compromise aproape în întregime. De unde până acum câțiva ani RPG-urile creșteau de nu se vedea fighterul călare pe cal din ele, recolta de anul ăsta a fost slăbuță. Prin experimente repetate, s-a dovedit că singura plantă furajeră pentru gameri, care poate crește și în condiții neprielnice, este H&S-ul. Văzând acestea, geneticienii angajați cu normă întreagă de Societatea pe Acțiune și RPG Larian Sere au pus-o de-un crossbreed de zile mari, l-au numit Divine Divinity și i-au dat putere să prindă rădăcini până și în cea mai nedesțelenită minte. Și marele CEO a văzut că noul mutant se dezvoltă conform planului și a aprobat continuarea experimentului. Odată obținută, sămânța a fost plantată, Beyond Divinity-ul a crescut mare și frumos, iar Departamentul de Contraspionaj al brigăzii DAPR (Doamne Apără-ne de Pirații Români) l-a protejat de privirile pofticioase ale stolului de lăcuste de sorginte latină stropindu-l cu cel mai puternic vlahocid cunoscut omului: Starforce Mark III. Destul de târziu, românul ne-a dovedit că o minune poate dura maxim trei luni și a dat cu tifla Starforce-ului. Dar asta e altă poveste.



Modul nemților de a-și cere scuze...

Divinul nostru, carele ești la beci...

Beyond Divinity continuă povestea din Divine Divinity, deși poate fi jucat fără grijă și de neofiți. După ce, timp de câteva săptămâni bune (că mai trebuia să și mănânc), m-am jucat prinselea cu Răul și, culmea, am scăpat turma, Larian mi-a luat jucăriile și m-a aruncat din nou într-o temniță. De data aceasta nu am fost singurul defavorizat de soartă. În aceeași oală cu mine se află și un Deathknight ce nu s-a ridicat la înălțimea așteptărilor Demonului Local (TM). În urma unui proces lung și dureros, împotriva voinței noastre, eu și Deathknight-ul ne-am legat (sau, mai bine zis, am fost legați) frați de cruce, cum le stă bine voinicilor. Și pentru că soluția problemei noastre, prințesa (h)albă a magiei negre, locuiește la o distanță convenabilă (pentru ea) de „hotelul de lux" în care am fost cazat, trebuie să rămân frate cu Dracul până trec dungeon-ul. „And beyond", că de aia se numește jocul Beyond Divinity. Cred.



... unde deținuții zace....

Și dă-ne Lariane Beyondul nostru cel de toate zilele (și nopțile, în week-end)

Odată pornit la drum, observ că prin țara lui Divinity Vodă s-a schimbat ceva. În primul rând, nu mai sunt personajul 2D din Divine Divinity, ci un mândru feciorаș 3D (parcă eram mai frumos înainte), tras prin inel (se poate și mai gras, că m-a lăsat să-mi aleg singur constituția). De teamă ca nu cumva să fi intrat în țara 3D-ului și să nu știu, am aruncat o privire împrejur și mi-a venit inima la loc: sunteți împresurați de același background 2D făcut cu migală, pe care îl știam și-l admiram încă de pe vremea lui tătâne-său, Divine. Nu vă spun cum era deoarece a spus-o Locke înaintea mea. După câțiva pași, am băgat de seamă că am alături un „sidekick" de care mă pot folosi cum mă taie capul. Pot să-l fac și magic user, Merlin nu se supără. Ocazional, îmi sar în brațe niște șmecherii numite „summoning dolls" care, dacă le mângâi tandru, dau naștere altor companioni gata oricând să se ia de guler cu oricine



La caaaaap de pooood...


Gogule, tu-l iei pe ăla mare!


Să-mi sapi gropar bătrân ceva...

îmi vrea răul. Cum o mână de ajutor nu strică niciodată, țin să mulțumesc Larianului că nu m-a lăsat să înfrunt primejdia de unul singur și că a implementat o opțiune de pauză mai de Doamne-ajută (deși nu se ridică la nivelul celei din Baldur's Gate 2).

Încă de la început am observat că divizia de horticultori a lui Larian și-a câștigat cinstit pâinea altoind arborele de skill-uri. Ca o noutate, nu mai pot aloca puncte de skill cum, cât și, mai ales, unde mi se năzare, însă, ajutat de o serie de NPC-uri dispuse să mă școlească puțin, am depășit problema. Încă nu m-am hotărât dacă perspectiva îmi surâde sau nu, cert e că o găsesc interesantă (rămășițe ale Might and Magic-ului). Mai discutabilă este utilitatea unora dintre skill-uri. Sau divizarea altora în prea multe categorii. Oricum am lua-o, este totuși o schimbare, zic eu, în bine.

O altă găselniță demnă de trecut pe răboj ar fi așa numitele Battlefield-uri (câte unul pentru fiecare dintre cele cinci acte ale jocului), locații unde casapul din mine s-a dezlănțuit. Fără a avea un cuvânt de spus în quest-ul principal, câmpurile de bătălie reprezintă un refugiu pentru pasionații de hack&slash ca la carte, iar ca momeală au fost folosite cirezi întregi de monștri, tone de experiență și vagoane de item-uri interesante. Partea frumoasă e că nu mi-au fost date mură-n gură, ci a trebuit să lupt pentru dreptul de a lupta mai mult.

În rest, lucrurile stau exact așa cum le-a lăsat Divine. O lume în care Gargantua s-ar fi simțit mic și neînsemnat, o panoplie care l-ar fi făcut pe Conan să se apuce de grădinărit, quest-uri cu ghiotura, și așa mai departe (vezi articolul lui Locke dintr-un număr mai vechi).

Și apără-ne pe noi, Doamne, de Beyondul* Divinității

Și Larian a zis „să fie multe obiecte, mici și mari, să stea jucătorul juma' de zi să belească ochii la ele". Și așa a fost. Larian a văzut că e bine și a zis: „E bine!". Și s-a bucurat. În a doua zi, a zis Larian: „Să fie un inventar în care să-și pună gamerul avutul. Și obiectele să stea claie peste grămadă, să nu-i priască averea, că ăsta n-a dat banii pe joc". Obiectele au stat cuminți, așa cum au fost puse. Adică de-a valma. Dar inima Larianului a fost înmuiată de rugăciunile fierbinți purtate de aripile e-mail-ului. „Doamne, dacă ne-ai dat un inventar, pentru care-ți mulțumim, dă-ne și un Buton că ni s-au stricat mausii tot aranjând rădăcini în desagă". Larian a zis: „O să vă trimit Beyond Divinity, unde o să aveți un Buton care să facă treaba în locul vostru, putorilor". Și zis a rămas, căci BD a venit, dar butonul a rămas undeva în mintea unui programator care probabil a fost accidentat de o mașină în drum spre locul de muncă. Și asta nu a fost bine. Nici pentru programator, nici pentru miile de gameri care au luat-o razna căutând charmul în inventarul cu fân. Primul pas (pe loc) fiind făcut, i-au urmat alții. Încet, pe lista neajunsurilor s-a furișat neobservată repetitivitatea Battlefield-urilor, urmată îndeaproape de control scare ce, deși îmbunătățit mult față de Prima Divinitate, are micile lui neajunsuri.

Din păcate, la un moment dat a cărui poziție pe axa timpului depinde în totalitate de cel care ține mâna pe maus, se poate instaura plictiseala. Cauzele sunt multiple și sunt generate în principal de componenta hack&slash, de către dialogurile de un umor dubios (deși unele replici sunt haioase) sau de voice acting-ul la care și-au adus aportul niște indivizi care nu prea au multe în comun cu actoria. Noroc cu muzica...

Amin!

„Fericiți cei flămânzi de RPG-uri căci aceia se vor sătura", a grăit Larian în faimoasa predică de pe Muntele de Reclamă. Eu, ca un păcătos ce sunt, aș comenta cu jumătate de gură, e drept, pentru că nu mai sunt lihnit de foame, dar parcă ar mai fi intrat ceva. „Ne e stomacul gol, Lariane, și masa ce ne-ai pregătit aproape ne-a astâmpărat foamea, dar data viitoare te-am ruga să pui puțin mai multă carne". În speranța că ruga-mi va fi ascultată, mă duc să mai iau o îmbucătură de Beyond Divinity. Pace!

■ cioLAN

* sau Behind-ul, nu mai țin minte.

Titlu	Beyond Divinity
Gen	RPG
Producător	Larian Studios
Distribuitor	Hip Games
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.beyond divinity.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

ShellShock: Nam '67

Invazie vietnameză

Încă un joc inspirat de războiul din Vietnam. Încă un joc în care vei vedea lucrurile din perspectiva celor care nu aveau ce căuta acolo. Vreau și eu să joc o dată cu vietnamezii, că doar americanii nu au luptat singuri acolo. Ar putea fi mai mult decât un simplu joc care, pe lângă faptul că nu aduce nici o noutate importantă genului, mai are și unele inconveniente pe care le voi prezenta puțin mai încolo. Consider ca fiind învechită placa cu bravul soldat american care, cu bune și rele, luptă totuși pentru dreptate din simplul motiv că el este primul și ultimul samaritean. Dar să vedem cum stă treaba cu jocul propus de oamenii de la Eidos.

Invincibila Armada

Ești în Vietnam. Viața-i grea, dușmanul este peste tot. În timpul misiunilor ar trebui să te simți în siguranță alături de colegii de echipă, creaturi cu trup de om și vieți nenumărate. Nimic nu îi poate răpune. Oricâte gloanțe ar încasa, se ridică și merg mai departe. Și nu, nu au veste antiglonț fabricate în România, este doar spiritul lor de luptător care îi ține în viață. Invincibilitatea camarazilor nu trebuie să deranjeze pentru că este compensată atât de incompetența lor, cât și de faptul că în unele cazuri ai impresia că ești atacat de toată populația Vietnamului. În respectivele momente, scopul nu este să îi cureți pe toți, că așa stai până apare Rak '04. Folosești ceea ce ar trebui să fie focul de acoperire al echipei și rezolvi sarcina pe care o primești. Că de fapt nu prea te ajută cu nimic în majoritatea cazurilor nu ar fi o problemă, mai multe ținte pentru tine, dar când vrei și tu să lucrezi curat și elegant și te bucuri de una dintre situațiile în care poți să sniperești și tu ceva în liniștea nopții, băieții dau buzna și încep să descarce anemic încărcătoare întregi. Probabil că ar fi fost indicată introducerea comunicării cu echipa și atunci lucrurile ar fi stat altfel. Am fi luat noi deciziile legate de abordarea diferitelor situații, ca de exemplu când și cum să atacăm. Asta în limita posibilităților oferite de hărțile pe care jucăm. Trist este că în general te plimbi practic prin culoare exterioare limitate destul de bădăran. Mai peste tot vei întâlni bolovani, copaci sau pante abrupte care nu-ți permit să deviezi cât de puțin de la destinul care îți e sortit.

La capitolul armament pot spune că stăm bine. În afară de armele specifice părții americane, pe care le poți alege din poligon, unde le poți testa puțin, mai sunt și cele folosite de vietnamezi, majoritatea de producție rusească. Acestea se recuperează de la cei care în prealabil au căzut victime îndemânării tale. Prin arsenalul de care dispune inamicul se găsesc unele arme destul de eficiente, RPD-ul fiind una dintre ele. Asupra unora dintre vietnamezi mai găsești și diferite obiecte pe care apoi le valorifici și poți să cumperi diverse lucruri de la un anume DEUCE care conduce o mică afacere prin bază. De menționat ar fi un Rocket Pistol, care e foarte util în anumite situații, și un permis, care îți permite să părăsești baza și să le faci o mică vizită unor domnișoare vietnameze care își duc veacul în vecinătate. În urma aventurilor tale vei păstra într-un album foto câteva fotografii ca amintire, numai bune de arătat nepoților între două povestiri din Vietnam.

Stealth !? Unde ?

Producătorii au promis că în ShellShock: Nam '67 va exista și o parte de stealth. Au uitat să menționeze că va fi stealth în concepția lor. Să joci stealth respectiva misiune este aberant și lipsit de sens. Vei fi îndrumat, în locul de unde începe misiunea, să eviți plaja deoarece este periculoasă și, cu ajutorul cuțitului, să o iei frumos prin junglă. Plaja nu este nici pe departe un loc pe care ar trebui să-l eviți, din contră, e chiar indicat să alegi acest traseu. Ce

uită el să-ți spună este că ai și un pistol cu amortizor. Asta nu e decisiv în desfășurarea evenimentelor deoarece oricum faci rost de o armă mai bună de la primul vietnamez pe care îl omori. Locul care ar putea fi considerat ca fiind periculos este o mică porțiune de teren minat. Aici nu s-au lăsat ușor păcăliți și au pus mine și în apă. Dar se poate intra în junglă și imediat se revine înapoi pe plajă fix după partea minată. Mai mult, înainte de a o lua pe cărarea ocolitoare, mai poți să omori foarte lejer și un grup de inamici care se află după zona minată de care, normal, au cunoștință și ei, astfel că nu se vor apropia de tine. Folosind zoom-ul, în câteva secunde ai eliberat zona respectivă. După aceea, mai ai puțin de mers până la destinație. Pe parcurs, în timp ce te bucuri de efectele benefice ale aerosolului, mai tragi puțin în unii și alții care vor să-ți întrerupă ședința de jogging, ajungi la punctul țintă, arunci în aer niște bărcuțe, te întorci și ești recuperat de camaradul tău. Gata misiunea. ShellShock: Nam '67 nu are nici o treabă cu stealth-ul, este doar un 3rd Person View Shoter a cărui calitate lasă de dorit. Realismul lipsește și el. Camarazii tăi nu mor, iar ție ți se regenerează viața în anumite momente. Măcar în momentul în care îi iei la țintă pe alți americani ar fi putut să-ți dea acolo un „Mission failed" în locul replicilor de genul „Stop that". Faptul că nu poți trece de un copăcel care îți ajunge până la genunchi sau de un mic dâmb de pământ este de asemenea absurd.



Masacrul de la templu

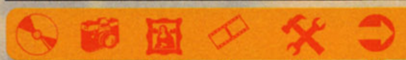

Ce a făcut să merite așa ceva?

Pentru ce ?

Jocul instalează 2,5 GB pe hard, pentru 11 misiuni care se rezolvă lejer în câteva ore. Multiplayer nu are de nici un fel (deși pe una, două hărți ar fi fost interesant să ai această opțiune) și nu e exact jocul pe care să-l joci și a doua oară. Grafica nu te lasă fără suflare, iar cu oferta existentă în momentul de față și cu titlurile care sunt ca și lansate nu prea văd care sunt atuurile acestui joc.

■ Rzarectha

Titlu	Shelshock: Nam '67
Gen	Action
Producător	Guerrilla Games
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.shellshockgame.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	5/10

6

Conflict: Vietnam

Am fost în 'Nam, nepoate!

Nici nu s-au uscat bine petele de Agent Orange că Vietnamul se agață de calculatoarele noastre mai crâncen ca gherilele Vietcongului de gâtul hipioților luați cu arcanul la oastea Unchiului Sam. Armata de titluri care încep sau se termină cu Viet și se termină cu Cong sau Nam crește îngrijorător de rapid și începe să depășească numeric comandourile celui de-al Doilea Război Mondial. Să fie acesta un semn că Hitler nu mai e „cool", iar arianul blond cu ochi albaștri riscă să fie înlocuit de asiaticul pătruns de comunism până în măduva oaselor? Oricum am lua-o, un lucru este sigur: războiul din Vietnam începe să prindă la micul și marele public.

În '68, pe când eram în 'Nam...

Și totuși, de ce este Conflict: Vietnam mai cu moț decât confrații săi întru măcelărit vietnamezi? SCI Games susține sus și tare că scopul micului lor tribut adus războiului nu este de a preaslăvi puterea de foc a marelui redneck sau de a prezenta binefacerile aduse de napalm poporului cultivator de orez, ci de a înfățișa în pur stil hollywoodian lupta pentru supraviețuire a patru nefericiți prinși în spatele liniilor inamice în urma Ofensivei Tet. O gură de aer proaspăt, aș zice eu, într-o lume în care soldatul american născut în Kansas moare la Da Nang pentru a elibera Hanoi-ul de comunismul adus direct din Moscova.

Băieți finuți, cei de la SCI nu au vrut să se amestece în oala lui ShellShock și, drept urmare, partea nevăzută a războiului (minorele vietnameze ținute la loc de cinste pe lângă cazarme, hașișul tras din țeava Winchester-ului și heroina distribuită contra cost de către „descurcăreții" de la CIA) este lăsată la vatră.

Izul de producție hollywoodiană este puternic amplificat de biografiile celor patru componenți ai plutonului condus de tine prin junglă. Fiind un mare amator al filmelor lui Oliver Stone, mi-au sărit în ochi (nici nu era greu de observat) similitudinile dintre protagoniștii jocului și cei patru „grei" din Platoon. Hoss este Barnes, un redneck sadea cu hobby-uri cel puțin dubioase, Junior, un negru crescut în ghetou, are în comun mai mult decât numele cu tizul său din Platoon, Ragman este copia fidelă a lui Elias, individul săritor și amabil jucat de Wilhelm Dafoe, iar Cherry, bobocul, îmi amintește de Taylor (Charlie Sheen), mezinul trupei. Senzația de „inspired by Platoon" mi-a fost accentuată în momentul când mi-a fost dat să ascult la radioul taberei „White Rabbit", melodie prezentă pe coloana sonoră a filmului mai sus amintit.

În '68, la Da Nang, eu și plutonul meu...

Până acum, ar trebui să fie clar: avem patru oameni, controlați (pe rând) de Mânuitorul de Maus; o junglă, aflată în grija bunului Dumnezeu; și Vietcongul, ținut în frâie de un AI cam căcăcios. Păcat că același AI se ocupă și de camarazii tăi. Știu că pe front trebuie să păzești spatele camarazilor cu propria ta față înarmată până-n dinți, dar de aici și până la a-i dădăci ca pe niște copii de grădiniță, este un drum tare lung și anevoios. Imaginează-ți că trebuie să stai cu un ochi în permanență fixat pe unul dintre frații tăi de suferință (în cel mai bun caz) și să preiei controlul în caz de maximă urgență. Și urgențele astea au prostul obicei să apară o dată la câteva minute. Totuși, SCI a avut decența să implementeze un „modul de comandă" suficient de comod cât să nu te facă să vorbești urât de cele sfinte.

Un motiv pentru care acest review (și nu cel de ShellShock) este semnat de mine este controlul puțințel mai umanizat. Delay-ul mausului (o mică „scăpare" care a salvat viața multor





Unde nu-i cap, vai de picioare



Zâmbește! Ești la Bazooka Ascunsă!

vietnamezi în ShellShock) este aproape imperceptibil și oferă o acuratețe mult mai ridicată decât în cazul lui ShellShock. Asta nu înseamnă că nu există mici scăpări ce tind să creeze haos în momentele de maximă intensitate. Un exemplu concludent este funcția de „inventory browsing" care, în mod ciudat, se luptă cu „squad browsing" pentru a câștiga supremația asupra rotiței de scroll. Destul de incomod acest conflict, iar mie mi s-a întâmplat de multe ori ca, în focul luptei, să uit că, pentru a selecta o armă, trebuie să apăs mica bucată de plastic și de-abia după aceea să o rotesc cu sete. Și așa, în loc să pun mâna (la propriu) pe o grenadă, am pus mâna (la figurat) pe alt membru al echipei, în timp ce omul „uitat" de mine în mijlocul unei gherile Vietcong o încasa de mama focului.

Însă amănuntul care m-a convins cu adevărat să las ShellShock-ul pe mâna sigură a lui Rzarectha a fost elementul RPG implementat în Conflict: Vietnam. De-a lungul celor paisprezece misiuni, ostașii noștri primesc puncte de experiență ce pot fi investite într-una dintre multiplele lor abilități ce le permit să folosească mult mai eficient M60-ul din dotare sau să nimerească musca de pe căciula locotenentului vietnamez care doarme fără grijă într-un buncăr situat convenabil la jumătate de kilometru de luneta M40A1-lui. Și dacă tot am ajuns la arme, aici situația este cât se poate de roz, deoarece arsenalul recreat în Conflict: Vietnam va aduce un zâmbet de satisfacție pe buzele oricărui sudist obișnuit să vâneze căprioare cu un M72 sau pițigoi cu M60-ul.

În '68 jungla era junglă, nu grădina Edenului

Oricât de mult mi-aș fi dorit, Conflict: Vietnam nu este raiul pixelilor pe



Din umbră, pericolul pândea. Înarmat. Cu un RPG.

pământ, iar dacă sunteți genul de gameri care merg la mare doar pentru a vedea ce versiune de pixel shader a folosit Dumnezeu când a creat apele, uitați că există Conflict: Vietnam. Voi, ceilalți, veți exclama „la uite, individul ăsta are un Winchester în spate. Ce fain..." și veți trece cu vederea lipsurile de la capitolul grafică (deși sunt destule). Nu am fost în junglă în viața mea, dar vă asigur că Demiurgul a folosit texturi mult mai detaliate și un engine fizic mult mai avansat când a hotărât că trebuie să existe suprafețe împădurite pe lumea asta. Dar cum SCI nu a pozat în „Allmighty Creator", eu zic să nu-i ardem pe rug pentru rateurile date de motorul lor grafic. Nu ne-au promis „the photorealistic jungle", deci nu pot să spun că am fost dezamăgiți în vreun fel.

La fel stau lucrurile și cu sonorizarea. Nimic ieșit din comun (poate doar „White Rabbit" și „Paint it Black"... cunoscătorii „știe" la ce mă refer), insultele aruncate de vietnamezi devin plictisitoare prin repetiție, voice acting-ul nu impresionează prin nimic, dar nici nu deranjează, iar dacă ai o ureche fină



Say „Cheese!!"

și putere de concentrare, reușești să îți dai seama dacă Vietnamezul te vânează cu un AK-47 sau cu un Tokarev.

În '68, în Nam, ne mai și distram

Ne-au zis că va fi „squad based 3rd person shooter" și s-au ținut de cuvânt. Ni s-a promis o poveste puțin diferită de restul, asta am primit. Ați vrut Vietnam? Luați Vietnam! Distrați-vă! Și ne-am distrat. Și am fi vrut să ne distrăm și mai mulți, dar nu s-a putut (*o lacrimă curge*). Am vrut să ne mai distrăm mai mult. N-am putut nici asta, mulțumită gradului mic de rejucabilitate. Am fi vrut ca distracția să fie puțin mai intensă. Bucuria ne-a fost umbrită de micile probleme cu controlul. Și totuși ne-am distrat! Nu atât de mult pe cât am fi vrut sau pe cât s-ar fi putut, dar ne-am distrat.

■ cioLAN

Titlu	Conflict: Vietnam
Gen	3rd Person Shooter
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	SCi Entertainment
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.conflict.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,4

Gish!

Sus, pe deal, e-o smoală

Blasfemie! O fătucă plinuță, cu păr negru și codițe se plimbă pe stradă mână în mână cu o bilă de smoală, mânca-l-ar acoperișurile pe Gish ăsta! Preferințele în materie de parteneri ale individei sunt de-a dreptul dubioase, dar povestea de abia de aici începe. Regele Adâncurilor, Puturoșimea Sa, Maharajahul Conductelor, Frica Aurolacilor, EL deșurubează un canal cu șase găuri, din ăla norocos, și o răpește subit, dar definitiv pe iubita smoalei. De aici, un întreg război sângeros e pe cale să erupă. Smoala prinde curaj, face ochi și jură răzbunare. Canalele însă sunt adânci și pline de primejdii. Va reuși oare Gish să-și salveze prietena sau Adâncitura Sa, Măreţul Nevăzut de sub Oraș va avea câștig de cauză? Veți mai privi vreodată smoala cu aceiași ochi? Veți decide să ieșiți naibii din canale și să începeți o viață nouă?

Avem răspunsuri, există o soluție!

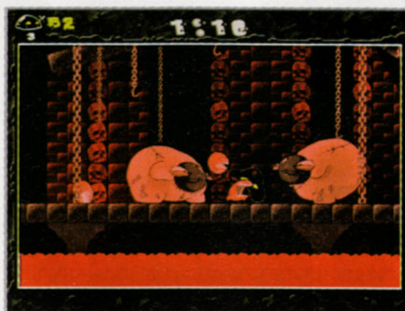
Călătoria lui Gish în adâncuri este una care vă va ajuta să vă redescoperiți. Sunteți urât? Nici o problemă, noi vă iubim! Vă dați cu stângul în dreptul? Fără griji, dacă Gish poate să sară peste râuri de lavă, atunci azi, mâine o să reușiți și voi să faceți tura aia de stadion fără să vă scuipați plămânii! Prea negru? Oricine poate deveni alb! Prea alb? Oricum ne plac negrii! Dați un clic pe www.gishgame.com, luați demo-ul și apoi plătiți pentru versiunea întreagă. Smoala vă va readuce zâmbetul pe buze, încrederea în sine și, să sperăm, prietena pierdută sau niciodată avută!

Conceptul este înduioșător de simplu. Smoala este și ea om și se supune regulilor fizicii. Poate să sară, să se strecoare, să dea cu capul de pereți și să se agațe de ei. Ajuns în adâncurile orașului, printre conducte și apă infectă, Gish își arată cu adevărat talentele. Totul stă în mișcare, nu uitați! Vă dați de-a dura prea repede, s-ar putea să nu vă puteți opri la timp. Vă aruncați prea viteaz dintr-o parte într-alta, se prea poate să încercați degeaba să vă agățați de ceva, pentru că inerția și atracția gravitațională își spun cuvântul. Puterea e în mâinile voastre, iar mâinile voastre sunt pe tastatură. Dacă ați prins ideea de bază, atunci fugiți și salvați-vă prietena.



Trăim într-o lume bolnavă




Gish e prins la mijloc

Aveți însă grijă, pentru că locurile prin care o să ajungeți par a fi câteodată gândite de o minte diabolică, cum numai Întunericitul cu Doi Ochi poate să nășcocească. Și nu uitați că nu numai voi vă supuneți regulilor fizicii, ci și obiectele din jurul vostru. Pământul se poate surpa, bolovanii se pot mișca, iar cutiile atârnate de tavan pot să se răstoarne ușor.

Despre Gish, numai de bine

Originalitatea pare a fi părăsit pe mulți din industria jocurilor și numai studiouri independente precum acest Chronic Logic (care ne-a desfătat mințile și cu Pontifex) mai au curajul să propună un joc genial de simplu. Excelent realizat, extrem de finisat, câteodată demențial de greu și cu un multiplayer pe măsură de original, Gish! este unul dintre acele jocuri pe care trebuie să le încercați dacă vă pasă.

Boicotați jocurile produse cu milioane de dolari! Ardeți Simșii și NeFeSeii! Jos cenzura! Pace în lume! Hai Steguletu'!

■ Mitza

Titlu	Gish!
Gen	Simulator de smoală
Producător	Chronic Logic
Distribuitor	Chronic Logic
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.gishgame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

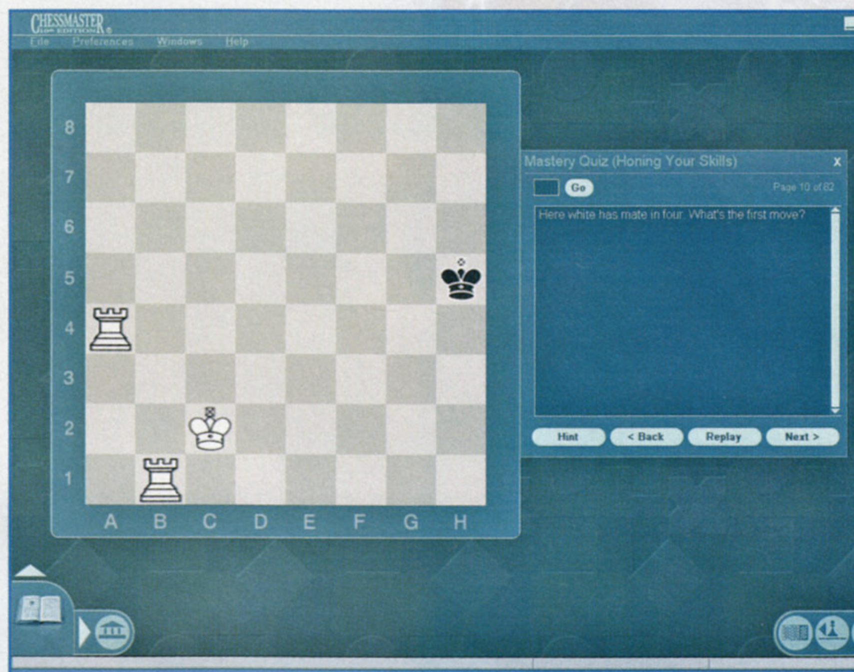
Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8,3

Chessmaster 10th Edition

Profesor, mentor, adversar

Consider șahul a fi cel mai frumos joc de strategie. În jocul de șah norocul nu-și are locul, spre deosebire de bridge, de exemplu, cunoscut și el ca un joc care presupune o capacitate intelectuală superioară. O mână bună te poate ajuta la bridge, însă la șah se pornește cu aceleași forțe. Pe tabla de joc sunt 64 de câmpuri, iar fiecare jucător are inițial 16 piese la dispoziție. Din acest moment, diferența este făcută exclusiv de valoarea celor doi jucători implicați. Și aici intervine Chessmaster. Pentru majoritatea dintre noi, Chessmaster nu reprezintă un adversar mai puternic venit să ne pună forțele la încercare după ce am bătut calculatorul în versiunile anterioare de nu mai știa de el. Chessmaster 10th Edition se adresează tuturor categoriilor de jucători. Acesta poate fi cel care te va învăța jocul de șah, care te va ajuta să aprofundezi jocul sau poate fi singurul adversar care îți mai pune probleme. Așadar, la secțiunea „Learn/Academy" te așteaptă Maestrul Internațional Josh Waitzkin care îți va dezvălui secretele jocului de șah. Aici vei învăța, dacă mai este nevoie, de la regulile de bază, cum ar fi puterile și valoarea pieselor, până la strategii din timpul jocului sau psihologia jocului de șah. Tutorialul este excelent realizat, pe înțelesul tuturor. Sunt folosite o mulțime de poziții pentru a exemplifica situațiile prezentate, iar vocea lui Josh Waitzkin (sau subtitrarea) însoțește toate diagramele explicative. Primele trei capitole sunt încheiate de teste care, alături de alte întrebări din timpul tutorialului, au scopul de a verifica dacă ai fost atent la ce explica Josh. Importanța finalurilor în jocul de șah nu avea cum să fie trecută cu vederea, așa că sunt explicate strategiile recomandate în diferitele situații care pot apărea în finalul unei partide. Soarta unei partide aparent pierdute poate fi schimbată pe final dacă știi aceste strategii.



Mai greșește și Josh. Matul e în două mutări

(Tg1;Rh6/Th4#)



Negrul la mutare, asta-i chiar frumoasă!

(Dg1+;Txg1/Cf2#)

De la Josh la Larry

După ce ai trecut prin mâinile lui Waitzkin, ești pregătit pentru a aprofunda arta atacului îndrumat de Marele Maestru Larry Christianse. Aici vei găsi și patru partide pe care acesta le-a jucat, la invitația celor de la Ubisoft, împotriva versiunii Chessmaster 9000. Cu toate că a pierdut trei dintre ele, nu s-a supărat și a acceptat să facă

parte dintre instructorii din Chessmaster 10th Edition. Pe lângă cei doi, îți stă la dispoziție și Chessmaster cu o mulțime de tutoriale, exerciții, puzzle-uri și o serie de teste în urma cărora primești un coeficient. Tot la „Learning" mai găsești 825 de partide celebre, desfășurate între anii 1619-2004. Am fost plăcut surprins de faptul că era prezentată o partidă pe care Dieter Nisipeanu a câștigat-o anul trecut în Italia, într-un turneu pe care l-a și câștigat. Dieter Nisipenu este cel mai bine clasat român în momentul de față, ocupând locul 20 în clasamentul FIDE, în condițiile în care fostul campion mondial Anatoly Karpov ocupă locul 23. Baza de date din Chessmaster 10th Edition este impresionantă, fiind incluse 530.445 de partide. Opțiunile de căutare sunt diversificate, partidele pot fi găsite după o anumită deschidere, o poziție dată, locația sau data evenimentului, numele, coeficientul ELO și naționalitatea jucătorilor. Cei care vor să studieze mai în detaliu deschiderile în jocul de șah au această posibilitate la „Openings", unde sunt peste 2.200 de deschideri, de asemenea comentate și explicate. Există chiar posibilitatea să îți notezi comentariile personale, care vor fi asociate în urma salvării diferitelor variante analizate. Josh Waitzkin avertiza însă că memorarea unor deschideri poate aduce unele rezultate pe termen scurt, dar în timp se dovedește a fi o abordare greșită deoarece „you're not learning the heart of chess".

De toate, pentru toți

Cam asta găsești la „Play". Poți să joci partide de antrenament care nu îți afectează coeficientul UBI, dar te poți înscrie și în turnee. Poți alege unul dintre cele oferite de joc sau poți să îți creezi unul după bunul plac, să stabilești regulile cum dorești și să alegi jucătorii pe care vrei să îi întâlnești. Pe măsură ce câștigi partide și competiții, o dată cu îmbunătățirea coeficientului se deblochează și jucători noi, turnee sau chiar două skin-uri. Unul dintre ele este primit ca bonus după 40 de victorii. Normal că nu acest skin este satisfacția pe care o ai după ce aduni 40 de partide câștigate, pentru că jocul arată foarte bine cu setările inițiale. În Chessmaster 10th edition există chiar și opțiunea de simultan, unde pot fi jucate până la 31 de partide în același timp.



Poate arăta și așa dacă vrei

Acest mod se adresează în special celor care se află într-un stadiu avansat în materie de șah. Prezent și în Chessmaster 9000, Tal (pe atunci parcă îi spuneau Tal the Wizard) este unul dintre cei mai plăcuți adversari. Partidele lui sunt deosebit de spectaculoase datorită jocului ofensiv și deschis pe care îl practică. Cine nu are răbdare să joace cu adversarii mai slabi se poate confrunta cu el sau cu alți jucători puternici direct la „Play/ Training". Aici poți apela și la ajutorul unui antrenor care îți poate indica unele combinații câștigătoare sau chiar oportunitatea de a da mat adversarului. Ar mai fi și secțiunea „Fun", unde există o academie pentru cei mici, puzzle-uri și partide cu oponenți mai tinerei. Printre aceștia se află Josh la 6 ani, Josh la 7 ani, Josh la 8 ani... dar și Stanlez, un adversar care te va surprinde cu siguranță prin originalitatea de care dă dovadă. Poate că la „Fun" ar fi mers și un joc de bughouse, cunoscut sub numele de cloț pe la noi, deși asocierea lui cu șahul nu este agreată de unii jucători. Dacă te plictisești de „AI" din anumite motive sau pur și simplu vrei să dovedești cuiva că ești expert când vine vorba de șah, există posibilitatea de a juca atât online, cât și în LAN.

2D, 3D

Grafica și sunetul sunt cam ceea ce se așteaptă de la un joc de șah. Seturi de piese 2D, 3D și chiar animate așteaptă să fie alese. Pentru o viziune cât mai clară a jocului, recomand totuși unul dintre seturile „Expert" sau „Old Paper" din categoria 2D. Interfața jocului este intuitivă, bine realizată, ferestrele pot fi mutate, iar tabla de joc poate fi mărită sau micșorată. Chessmaster 10th Edition este un joc bine conceput care se adresează atât celor care îndrăgesc acest sport, cât și celor care vor să-i descopere farmecul. Un lucru îmbucurător este faptul că el este făcut de Ubisoft România, care mai are pe bandă un joc mult așteptat.

■ **Rzarectha**

Titlu	Chessmaster 10th Edition
Gen	Simulator de șah
Producător	Ubisoft România
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	www.chessmaster.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Transport Giant

Tipic pentru JoWooD

Pentru JoWooD nu există cale de mijloc când vine vorba de jocuri, iar de data asta a dat-o în bară rău de tot. Să faci un joc cu probleme se mai întâmplă. Să faci un joc cu multe probleme, și asta se poate. Dar în mod normal, în viața unui joc există și un pas care se numește Quality Assurance. Și aici apare dilema mea. Ce fac ăia acolo? Ori trag chiulu' și joacă UT sau Hearts toată ziua, ori au angajat cimpanzei, să mai reducă din cheltuieli și încă nu s-au pus de acord în privința semnelor. Oricare ar fi motivul, cert este că Transport Giant a ieșit pe piață deși are o mulțime de probleme și lucrul acesta nu e bine nici pentru noi și nici pentru ei.

Cu bune și multe rele

Transport Giant acoperă perioada dintre anii 1850-2050, în care vei avea la dispoziție mijloacele de transport după cum au evoluat ele în decursul anilor. Diversitatea și numărul mare de vehicule sunt unele dintre puținele lucruri bune din joc. Dacă la început te vei descurca folosind tracțiunea animală, în timp, apar camioane, trenuri de mare viteză, ambarcațiuni, avioane și elicoptere. Fiecare are unele caracteristici cum ar fi viteza, accelerația, puterea sau marfa care poate fi transportată. Pentru fiecare grupă de vehicule va trebui să construiești rutele pe care se vor deplasa și terminalele unde vor încărca și descărca marfa sau pasagerii. Cum pentru toate astea vei avea nevoie de bani, trebuie să îți optimizezi activitatea astfel încât profitul rezultat să fie cât mai mare. Va trebui să te gândești ce marfă iei și în ce locuri merită să fie transportată. Sunt două campanii, Europa și America, care au asociate două niveluri de dificultate. Mai departe, pentru fiecare dintre ele se poate alege unul dintre cele trei grade de dificultate. Europa pe „hard" ar fi cea mai dificilă variantă, iar USA pe „easy" cea mai accesibilă. Un lucru destul de enervant la început este faptul că harta nu poate fi rotită din cauza motorului grafic folosit. Altă problemă ar mai fi când vine vorba de AI-ul vehiculelor: mașinile se blochează în trafic, trenurile nu reușesc să găsească rutele optime sau apar o mulțime de alte probleme care scad mult la capitolul gameplay. Nici interfața nu face excepție, dar cu aceasta te obișnuiești în timp. Lipsa unui tutorial, inacceptabilă după părerea mea, prelungește perioada de adaptare la particularitățile jocului. De exemplu, o dilemă pentru mulți era cum se rotesc clădirile, în cazul în care acest lucru este posibil. Tasta SPACE are darul de a ne permite să rotim clădirile după cum dorim. Multe situații în care jocul se blochează sau iese în Windows se alătură și ele la celelalte probleme. Din punct de vedere grafic, Transport Giant este mai mult decât satisfăcător, cele peste 500 de clădiri și 130 de vehicule fiind bine realizate. Hărțile duc lipsa unui relief mai variat, dar în final nu avem de ce să ne plângem la acest capitol. Pe fundal se poate auzi muzica specifică fiecărei perioade prin care trecem sau, mai bine, Winamp-ul umplut cu ce avem noi chef. Din păcate pentru cei care au fost cuceriți de acest joc și ar fi vrut să-l joace și în rețea sau online, producătorii nu oferă această posibilitate. În schimb, un add-on care se numește „Transport Giant Down Under" este anunțat pentru luna octombrie. Acesta va aduce în joc continentul australian, alături de 12 misiuni noi.


E doar bumbac, nu vă gândiți la prostii

Come on baby, do the locomotion!

... spunea o melodie care nu cred că e inclusă în preferințele celor de la JoWooD în momentul de față. În schimb, Chris Sawyer, căruia îi sunt și acum recunoscător pentru Transport Tycoon și nu numai, cred că o fredonează cu plăcere.

■ Rzarectha

Titlu	Transport Giant
Gen	Tycoon
Producător	JoWooD Productions
Distribuitor	JoWooD Productions
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.transport giant.com

Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

6



Populația a fugit de boom-ul sonic

Silent Hill 4: The Room

Al patrulea coşmar

Atât Silent Hill 2 (care va rămâne unul dintre jocurile mele favorite), cât şi Silent Hill 3 s-au bucurat la vremea lor de critici favorabile din partea presei de specialitate şi a jucătorilor. Aşa se face că atunci când Konami a anunţat în urmă cu un an iminenta apariţie a lui Silent Hill 4, vestea nu putea decât să mă bucure şi să-mi facă inima cât un purice la gândul nopţilor nedormite şi al coşmarurilor ce aveau să urmeze. Cei care au jucat jocurile seriei, în special cel de-al doilea, ştiu la ce mă refer. Timpul a trecut, iar o dată cu sesiunea de restanţe, a sosit şi momentul pe care-l aşteptam cu atâta nerăbdare. Silent Hill 4: The Room este, în sfârşit, aici.



Uite aşa scapi de grija hoţilor

Camera

Henry Townsend este un tânăr liniştit care locuieşte într-un orăşel la fel de liniştit situat la doar câţiva kilometri de Silent Hill. Însă băiatul are o „mică" problemă. De la o vreme încoace, are o mulţime de coşmaruri şi a constatat cu stupoare că nu îşi mai poate părăsi locuinţa. Nu reuşeşte să priceapă cum a ajuns uşa de la intrare să-i fie ferecată în lanţuri... pe dinăuntru! Unde mai puneţi că lacătul, ce ţine lanţurile strânse în jurul uşii, nu poate fi descuiat, iar când se uită mai atent, observă pe ea mesajul: „Nu ieşi afară!" Ei, hai că asta-i bună! Să vrea şi tot n-ar avea cum, săracu' de el. Televizorul nu mai merge, radioul nu face altceva decât să bâzâie, iar o forţă nevăzută a blocat toate ferestrele. Degeaba bate drăguţul de el în geamul murdar şi face semne disperate, pentru că nimeni nu îl poate vedea sau auzi. Nici chiar vecinii îngrijoraţi care se perindă prin faţa uşii nu îl pot ajuta, vizorul uşii fiind singurul lui contact cu holul etajului. Aşa că, în lipsă de altceva, Henry hotărăşte că cel mai bine ar fi să arunce o privire mai atentă locuinţei, constatând astfel că multe dintre obiectele şi piesele de mobilier nu îi aparţin. Tot căutând indicii descoperă o găurică săpată într-unul din pereţii camerei şi prin care poate vedea cam tot ce mişcă frumoasa lui vecină de la apartamentul 301. După o scurtă perioadă în care nu face altceva decât să urmărească tot ceea ce face tânăra, Henry se plictiseşte şi simte nevoia să dea o tură până la baie, în care, când intră... Stupoare! Într-unul din pereţi a apărut ca din senin o ditamai gaura din care răzbat nişte sunete ciudate... Râsete de copii. Curios din fire şi sătul să tot stea închis în cameră, Henry se avântă cu capul înainte în tunelul ce i se deschide-n faţa ochilor. La capătul acestuia va descoperi însă o lume cu totul diferită, o lume a coşmarurilor, ce trebuie să o străbată cu orice preţ dacă vrea să găsească răspunsuri, şi în care moartea este la fel de reală, doar că puţin mai sadică.



Am de ales?

Realitate şi coşmar

În Silent Hill 4: The Room, principala diferenţă dintre realitate şi coşmar este că pe prima o admirăm din perspectivă first-person, iar pe a doua din cea third-person, scopul părând a fi acela de a face o mai mare distincţie între cele două lumi. În schimb, controlul nu s-a schimbat mai deloc, deşi japonezii de la Konami ne-au promis o îmbunătăţire faţă de titlurile precedente, acesta constituind principalul neajuns al seriei. Mausul nu



La naiba, iar puştiul ăla!?

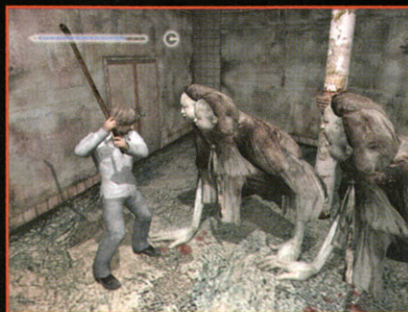

Te asigur că fardată arăt mult mai bine



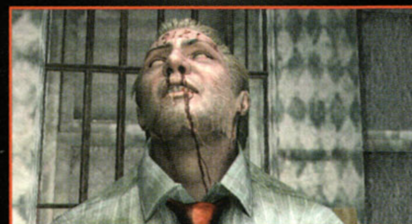
este pus în valoare, direcția de mers fiind controlată din tastatură, iar camera se poziționează automat în funcție de cum a vrut mușchiul cinematic al japonezului, existând momente în care n-am văzut la timp un obiect tocmai din cauza proastei poziționări a acesteia. Partea bună este că în timp vă veți obișnui cu ele, atât controlul, cât și poziția camerei ajungând să mi se pară chiar firești la un moment dat. Inventarul însă nu mai este la fel de încăpător ca până acum, Henry fiind nevoit să se gândească cu atenție ce va căra cu el, obiectele pe care nu le consideră folositoare deocamdată putând fi depozitate într-un cufăr aflat într-un colț al camerei. Armele nu ies în evidență cu nimic deosebit. Lipsește diversitatea acestora întâlnită în Silent Hill 3, iar muniția pentru armele de foc este destul de rară. Pentru a face economie, Henry trebuie să folosească toporul sau orice altă armă asemănătoare, extrem de eficientă împotriva majorității monștrilor, mai puțin crosa de golf, care are tendința să se rupă după o folosire îndelungată. Singurul lucru în comun cu Silent Hill 2 este povestea excelentă, lipsindu-i în schimb atmosfera înspăimântătoare și ghicitorile pline de tâlc care au făcut din al doilea joc al seriei o adevărată capodoperă a genului, Henry petrecându-și cea mai mare parte din timp căutând diferite obiecte necesare rezolvării unor puzzle-uri care nu sunt nici pe departe la fel de provocatoare. Acest du-te vino de colo-colo a ajuns chiar să mă plictisească la un moment dat, însă momentele deosebite ce întrerup această monotonie m-au făcut să nu regret că am continuat jocul.

Și totuși...

Povestea deosebită nu este singurul punct în favoarea lui Silent Hill 4: The Room. Din punct de vedere vizual jocul arată foarte bine, având în vedere că

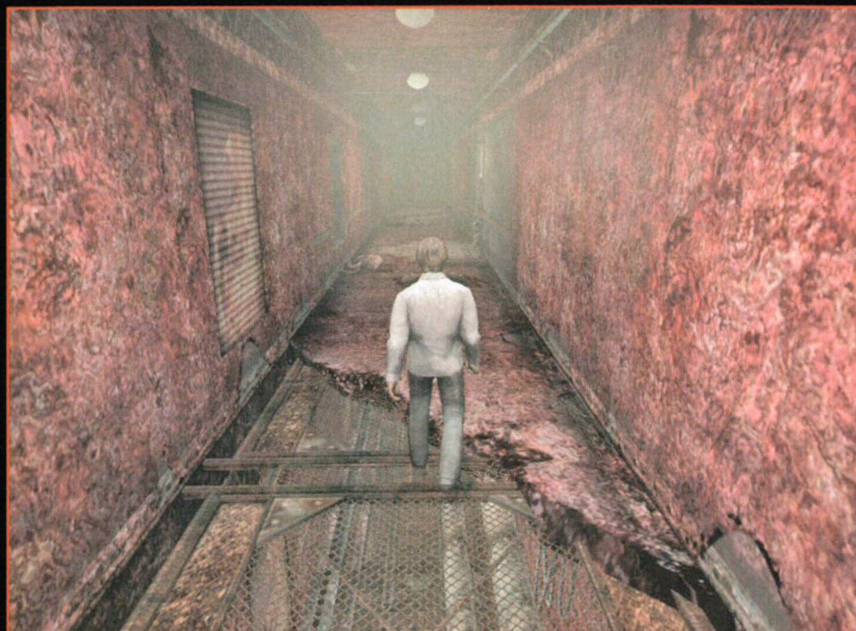

Mă doare inima când îi lovesc...

japonezii au folosit același engine grafic și pentru Silent Hill 3. Sistemul de iluminare face toți banii, ceața adaugă greutate atmosferei de coșmar, iar locațiile sunt suficient de bine realizate încât să-ți înghețe, de multe ori, sângele-n vene. Închipuiți-vă un orfelinat în care copiii sunt ținuți în celule și din dotarea căruia nu avea cum să lipsească... camera de tortură! Singura care suferă este priveliștea de la fereastra lui Henry, care speram să fie mai bogată în detalii. În schimb, producătorul a acordat mare atenție eroilor, modelarea acestora fiind excelentă, texturile foarte detaliate, iar


Hai mă, chiar îmi curge sânge din nas?

expresiile faciale le reflectă perfect starea de spirit. Aceștia sunt, în general, oameni obișnuiți, fiecare cu personalitatea lui proprie. M-a deranjat doar faptul că Henry Townsend arată destul de banal, chiar patetic cu fața aia plictisită, de vină fiind poate tocmai faptul că n-a mai părăsit camera aia de câteva zile bune și nu mai știe pe ce lume se află, iar voice-acting-ul (nu numai în cazul lui) cam lasă de dorit. Sunetul, pe de altă parte, este excelent și reușește cu succes să compenseze lipsa atmosferei înspăimântătoare de care m-am plâns ceva mai devreme. Totul, dar absolut


Totuși, ce caută iepurele în pat?


Urăsc roșul


De data asta sigur e mort!


Așa arată o bucătărie

totul, de la cea mai mică adiere a vântului, la un mormăit ce vi se pare că vine de undeva din spate, urlete îngrozitoare, țipete înfricoșătoare și muzica nemaipomenită, care vă merge direct la inimă, se integrează perfect în atmosfera întunecată a jocului. Nu de puține ori am tresărit în scaun doar auzind urletele lupilor, atât de clare încât am rezistat cu greu tentației de a arunca o privire pe geam ca să mă asigur că într-adevăr nu vin dinspre pădure. Nu vă mai spun cât de tare m-am speriat la auzul unui simplu strănut! În ceea ce privește monstruozitățile cu care am dat nas în nas, trebuie să recunosc că asemenea creaturi bolnave ori n-am mai văzut deloc până acum, ori nu mai țin minte. În categoria asta îi bag și pe un puștiulică, din cauza căruia era să cad de pe scaun de vreo două ori, și pe un afurisit de fluture rătăcit prin redacție care mi s-a așezat pe frunte exact în clipa în care pe monitor a apărut cea mai înfricoșătoare fantomă din câte mi-a fost dat să văd vreodată. O înspăimântătoare moartăvie care se apropia încet, târându-și într-un mod cât se poate de „grațios" părul tras peste ochi. Urmează, în ordine, monstrul cu două capete de copil ce se deplasează în mâini pentru simplul motiv că nu are picioare, o mamaie și... niște scaune cu rotile. Ăia care trec prin pereți nu m-au speriat.

Nerecomandat cardiacilor

Silent Hill 4: The Room nu este nici pe departe ceea ce m-am așteptat să fie. În primul rând, acțiunea nu se petrece, așa cum am fost lăsat să cred inițial, în Silent Hill, iar în al doilea rând pentru că nu am avut parte de imensa senzație de frică și anxietate trăită cu fiecare suflare în timp ce jucam Silent Hill 2. Jocul vine însă cu patru finaluri diferite, pe care le veți debloca doar descoperind o serie de secrete care, fie vorba între noi, nu sunt chiar atât de bine ascunse. Interesant este că nu va trebui să reluați jocul de la capăt pentru a schimba finalul, iar spre deosebire de Silent Hill 2, unde salvările scenariilor anterioare erau șterse după ce dădeați gata unul dintre ele, aceasta nu se mai întâmplă în The Room. Totuși, chiar dacă este departe de a fi cea mai înfricoșătoare experiență de până acum, nu avem nici un motiv să-l trecem cu vederea, pentru că ne oferă suficiente motive să dormim cu lumina aprinsă.

■ KiMO

Titlu	Silent Hill 4: The Room
Gen	Adventure
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.sh2004.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

BloodRayne

Potolește-ți setea de sânge

Iartă-mă, dar nu te-am auzit bine. Te-ai plâns cumva că nu-ți dăm jocuri noi și bune?! Dacă da, cască ochii cât cepele și ține-te bine de maus, pentru că LEVEL a făcut pe dracu-n patru și ți-a adus-o pe cea mai sexoasă sugătoare de sânge din istoria jocurilor, într-unul dintre cele mai spectaculoase action-uri realizate vreodată: BloodRayne. Iar în caz că te întrebi ce fel de antichitate de joc ți-am pregătit luna aceasta, te asigur că el este unul destul de nou, de la lansarea lui și până astăzi neîmplinindu-se nici măcar un an. Acestea fiind zise, uită de Lara Croft și pregătește-te pentru o baie de sânge în compania unui adevărat clasic al genului!


Big mama

La vânătoare de capete

BloodRayne este un Dhampir, rezultatul nedorit al unui viol comis cu mulți ani în urmă de către un vampir asupra unei tinere și naive reprezentante a rasei umane. Încă de la naștere, Rayne posedă toate puterile unui vampir și nici una dintre slăbiciuni. Cu o singură excepție. Rayne nu agreează sub nici o formă apa, contactul îndelungat cu aceasta ducând, în mod inevitabil, la moarte. Însă pe noi ne interesează prea puțin felul și locurile în care a copilărit fetița noastră. Important este că acum ea este membra unei organizații secrete, The Brimstone Society, al cărei scop este să protejeze omenirea de planurile malefice ale puternicului vampir și ofițer nazist Jurgen Wolf. Acesta este capul temutului serviciu anti-paranormal german – Gegengheist Gruppe – ce urmărește să dezlănțuie iadul pe pământ cu ajutorul puterilor oculte ale unor străvechi artefacte. Însă pentru a-i distruge pe Jurgen și pe acoliții săi, Rayne trebuie să treacă mai întâi de batalioanele de naziști înarmați până-n dinți și de hoardele de monștri pregătiți s-o oprească. Ceea ce ei nu știu încă este că vor întâlni o Rayne care are capacități fizice ieșite din comun, mai puternică și mai „turbată" decât orice altă creatură de pe fața pământului.

Urmează-ți setea

Deși nu duce lipsă de o poveste interesanță, acțiunea petrecându-se într-o perioadă istorică deosebit de captivantă, BloodRayne este totuși un joc destul de liniar. Te asigur însă că acesta nu este deloc un impediment în calea fanilor genului, deoarece în cazul de față gameplay-ul este pur și simplu demențial, cu lupte și împușcături nonstop pe fondul eviscerărilor și al sângelui împrăștiat pe toți pereții. Cel de-al doilea punct forte al jocului îl reprezintă, fără îndoială, grafica. Locațiile sunt extrem de bine realizate, Engine-ul Infernal făcându-și din plin datoria, atât în cazul zonelor interioare, cât și al celor exterioare, iar interacțiunea cu mediul înconjurător este de așa natură încât aproape orice obiect poate fi distrus. Peste tot pe unde vei călători (Louisiana, Argentina, Germania) vei da peste o mulțime de locuri interesante, fiecare cu specificul său, care mai de care mai înfricoșător și bizar, precum și peste clădiri realizate în cel mai pur stil Victorian. Efectul de bump-mapping de pe personaje, iluminarea spectaculoasă și umbrele real-time te vor lăsa cu gurița căscată. În plus, camera este poziționată excelent. Realizatorii au acordat o foarte mare atenție animației și detaliilor personajelor, în special ale lui Rayne, ai cărei sâni tresar apetisant, atât ea, cât și boșii de nivel fiind unele dintre cele mai „arătose" creaturi din câte-am întâlnit vreodată. Aici îmi vine în minte prima orătanie pe care am întâlnit-o și pe care am dat-o gata extrem de greu, un ditamai păianjenul cu zece picioare care, acompaniat de progeniturile lui scârboase, m-a alergat neobosit printr-o imensă mlaștină. Aici, suprafața apei m-a lăsat pur și simplu fără suflare, lucru pe


Asta da dragoste!





Armele secrete ale naziștilor



Sunt al Matricii

care îl vei remarca și tu admirând reflexiile lunii sau ale oricărui alt corp luminos. Întorcându-ne la animație (despre care îți reamintesc că-i excelentă), este remarcabilă ușurința cu care Rayne execută adevărate acrobații fără a fi necesară o anumită combinație de taste. Salturile de șase metri în înălțime, combo-urile spectaculoase și săriturile în lateral cu încetinitorul, cu câte-o mitralieră în fiecare mână ce „latră" demențial sunt doar câteva dintre ele. N-o să te mai saturi urmărind-o cum execută salturi înalte urmate de mișcări acrobatice, numai pentru ca în clipa următoare s-o vezi aterizând pe umerii unui soldat nazist pentru a-i suge până și ultima picătură de sânge din artera jugulară. Astfel de scene, de genul celor în care un soldat sau un zombie horcăie în timpul unui asemenea ritual grețos, pot fi considerate macabre de către unii. Pentru majoritatea dintre noi însă, ele nu sunt altceva decât niște chestii cât se poate de cool, pentru Rayne fiind lucruri firești deoarece astfel ea nu face altceva decât să se hrănească.

As good as it gets

AI-ul inamic nu mi-a pus prea mari probleme, cu excepția cazurilor în care am fost atacat de hoarde de super-soldați sau de câte un boss. Cu toate acestea, dușmanul nu e prost. El va încerca aproape întotdeauna să folosească decorul pentru a se ascunde și a te ataca în grup. Cu excepția zombie-lor, care sunt cam idioți din fire. În ceea ce privește controlul, acesta este excelent și deosebit de intuitiv. Rayne poate folosi ambele mâini în toiul luptei, cele două săbii prinse la încheietura fiecărui braț producând la fiecare forfecare un adevărat carnagiu. Pe lângă lanțul de care nu se desparte aproape niciodată, în lupta împotriva răului voluptoasa creatură cu apucături sangofile folosește cu succes și armele de foc. La dispoziție îi stau pistoale, mitraliere, grenade și chiar o bazooka, foarte eficientă împotrivă unităților mecanizate și a boșilor mai puternici. Marele neajuns al acestui joc excelent nu este însă liniaritatea, care pe mine nu m-a deranjat, ci lipsa totală a multiplayer-ului. Imaginează-ți pentru o clipă cum ar fi arătat o luptă pe viață și pe moarte între două creaturi care sunt pe cât de divine, pe atât de înnebunite după sânge. Am sau nu am dreptate?

■ KiMO

Titlu	BloodRayne
Gen	Action
Producător	Terminal Reality
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare	3D 64 MB
ON-LINE	www.bloodrayne.com



PlayStation.2

Red Dead Revolver

Arma, iapa și sticla de whisky

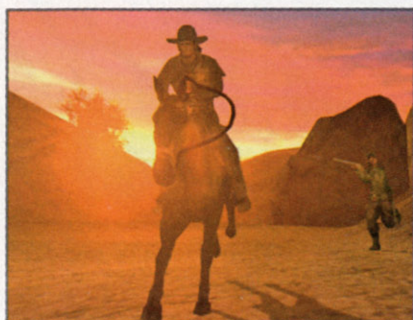
Dacă le aveai cu prima, puteai să le iei în considerare și pe celelalte două. În Vestul Sălbatic viteza și acuratețea rezolvau majoritatea problemelor, iar astfel se făcea și economie de timp, și mai era scoasă din schemă și birocrația. De corupție nu mai vorbesc. Nu prea văd cine ar fi vrut să te supere când intrai la el în birou aplecat de greutatea armelor. Aceste timpuri nu puteau fi trecute cu vederea nici de atotcunoscătorul și binefăcătorul (vineri, 22.10) Rockstar.



Red & Stella vs. Diego & tren

Vânător de recompense

... îi scrie durului Red în cartea de muncă, dar în spatele acestui paravan stă dorința lui de răzbunare. Povestea sa este una lungă și foarte complicată. Familia i-a fost omorâtă când era mic, iar acum îi caută pe cei răspunzători de această dramă. Pe parcursul a 27 de capitole glonțul va fi mesagerul tău, deci și al lui Red. De-a lungul misiunilor, pe lângă Red, mai sunt câteva personaje cu care vei putea juca. Annie Stoakes, de meserie cowgirl-iță, Jack Swift, un pistolar de excepție, și Shadow Wolf, care face parte din același trib ca și mama lui Red. De fapt, ei sunt chiar frați de sânge. Pe lângă aceștia, ar mai fi și generalul Diego, unul din oamenii cu care Red ar vrea să aib' o vorbă. Fiecare are câte un capitol dedicat, preferatul meu fiind Shadow Wolf care, în loc de pistol sau pușcă, are o minunăție de arc. Silențios, precis, devastator și cu un timp de încărcare scurt. Dacă mai folosești și săgeți aprinse în combinație cu funcția de zoom, nu prea-ți mai stă nimeni în cale.



Ăștia nu se simt bine dacă nu au soarele-n spate

Fiecare capitol are câte o misiune de final în care te înfrunți cu un tip pe al cărui cap este pusă o anumită sumă de bani. Pe lângă banii adunați din recompense, mai sunt și cei pe care îi strângi în timpul jocului. Pentru fiecare inamic ucis primești 25 $, sumă care se multiplică în cazul în care faci kill-uri consecutive. Niște mărunțiș mai strângi și pentru fiecare glonț care își atinge ținta. Cu banii adunați se pot cumpăra sau repara arme sau se pot debloca caractere, hărți și arme pentru multiplayer. AI-ul este destul de slăbuț, excepție fac unele dueluri care îți dau bătaie de cap. După ce îl termini pe Diego și ai impresia că s-a cam terminat, te înscrii într-un turneu unde vei întâlni un tip care ar putea să-ți pună probleme. Deși ai impresia că îl omori, lucrurile vor lua o întorsătură neașteptată și trebuie să-l mai execuți o dată. Acum însă nu într-un duel, ci într-o goană nebună pe străzile orașului. Interesant este că mulțimea înspăimântată de ceea ce se întâmplă nu încearcă să se pună la adăpost, ci aleargă de nebună, în special pe unde se împart gloanțe în stânga și-n dreapta. Dacă mori, trebuie să te întorci la partea cu duelul datorită sistemului de salvare, care în general este bine gândit. După ce termini campania single player, se mai deblochează un nivel de dificultate (hard) și modul Bounty Hunter. Bounty Hunter-ul este o campanie în care apar unele condiții pentru a termina o misiune, cum ar fi timpul sau menținerea în viață a unor personaje.

Și așa cu Red

Grafica este așa și așa, dar se pare că pe Xbox arată ceva mai bine. Cu sunetul nu s-au chinuit ei prea mult, nici nu prea aveau de ce, dacă stăm bine să ne gândim. Coloana sonoră este tipică pentru un western, deci Ennio Morricone este și el prezent pe undeva pe acolo. După ce tragem linia, ajungem la concluzia că Red Dead Revolver este un joc distractiv, lejer, de vară, numai bun de umplut pauzele competiționale.

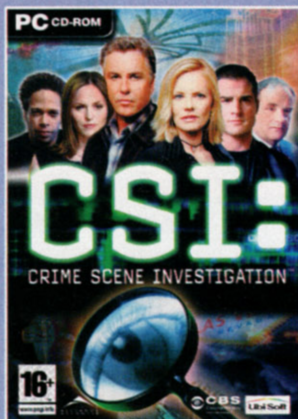
■ Rzarectha

Titlu	Red Dead Revolver
Producător	Rockstar San Diego
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul CSI: Crime Scene Investigation

De cine este produs jocul Chessmaster 10th Edition?

a. Ubisoft România ■

b. Ubisoft Montreal ■

c. Ubisoft Shanghai ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Chessmaster 10th Edition din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă un sistem de boxe Hercules XPS 200 Classic

Sistemul de boxe Hercules XPS 200 Classic este produs de:

a. Atena ■

b. Afrodita ■

c. Hercules ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

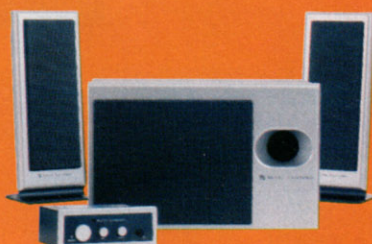
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI

SKIN MEDIA





Câștigă un sistem de boxe Altec Lansing VS3121

Distribuitorul oficial al produselor Altec Lansing în România este:

a. Skin Factory ■

b. Skin Media ■

c. Skin Solutions ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.

Dungeons & Dragons Heroes



Fiind erou, prin temnițe umblam

Pe vremea când RPG-ul se potcovea cu 999 de oca de dialog și sărea în tăriile topurilor și striga că e ușor, boierul Blizzard s-a gândit să-i mai ușureze din povară, doar, doar o putea sări mai sus. Așa a luat naștere Hack&Slash-ul. Sau Action RPG-ul, cum vrei să-l numești. Și genul s-a cocoțat atât de sus, încât cu greu mai poate fi dat jos de-acolo. Astfel, credincioși zicalei „if you can't beat them, join them", o mulțime de companii respectabile au început să facă la fel. Singurul ocolit de schimbare a fost RPG-ul D&D. Ceea ce a fost bine. De curând, vântul schimbării a început să fluiere și prin temnița D&D-ului. O dată cu el, mii de „erpegiști" fanatici au început să fluiere și ei. A pagubă. Pentru că, după Baldur's Gate – Dark Alliance, a mai apărut încă un H&S care transformă Biblia oricărui fan pen&paper într-o broșură de doar câteva pagini. Și numele lui este Dungeons & Dragons Heroes.

D&D pentru începători

S-a observat că începătorii au o mică problemă cu cele două ore necesare încropirii unui personaj într-un D&D clasic. S-a mai observat că începătorii sunt cei care țin industria gaming-ului în picioare. Așa că, Atari, un wizard fioros de nivel 18, a castat un Time Compress, iar cele două ore au devenit cinci minute. Ingredientele necesare vrăjii au fost patru tipuri predefinite de personaje care încearcă timid să înglobeze zecile de profesii existente în D&D, un set redus de abilități specifice fiecăruia dintre ei și un sistem de reguli care amintește extrem de vag de D20. Căsăpești inamicul (aici producătorii au fost destul de darnici și au introdus o menajerie impresionantă, unde vei întâlni o mare parte din bestiile ce cutreieră fără grijă Forgotten Realms), îți încasezi experiența cuvenită, iar la un moment dat avansezi. Drept răsplată, primești un număr de puncte de skill pe care le poți distribui liber între cele câteva abilități sau mișcări speciale, acțiune care nu-ți răpește mai mult de câteva minute.

Tot pentru a simplifica lucrurile, arsenalul fiecăruia dintre personaje este oarecum limitat. Luăm fighter-ul ca exemplu. Cu toate că și-a petrecut toată copilăria (așa ne spune manualul) în preajma armelor, când vine vorba de alte arme în afară de săbii, eroul nostru este complet neajutorat. Ca să nu mai vorbim de unul dintre marii absenți: scutul. Totuși, absența scutului este compensată de cele cinci tipuri de armuri puse la dispoziție de producător și de butonul de „Block".

Grafică pentru începători

„Simplitate" fiind cuvântul ce caracterizează produsul celor de la „Producător", nu te aștepta ca la capitolul „Visuals" jocul să stea altfel. Engine-ul grafic nu excelează nici printr-un nivel impresionant al detaliului și nici prin texturi din cale-afară de lucrate. Însă, având în vedere că nu prea vei avea timp să admiri texturi, să urmărești umbre pe pereți sau să cauți gândăcei pe firele de iarbă, pot spune că mediocritatea engine-ului grafic nu rănește cristalinul. Singurul detaliu care într-adevăr m-a călcat pe nervi e funcția de zoom, a cărei utilizabilitate tinde spre zero. E foarte incomod să te plimbi prin temniță când haidamacul îți ocupă jumătate din ecran. În schimb, e mult mai simplu să selectezi nivelul maxim de zoom, să-l lași acolo și să uiți că există.

Graba (nu) strică treaba (de tot)

Un joc pentru cei grăbiți, D&D Heroes nu va spune mai nimic cuiva care a „crescut" în Forgotten Realms. Pe de altă parte, în mod sigur va fi pe placul celor care ori nu au prea mult timp la dispoziție, ori au, dar nu vor să și-l petreacă învățând pe de rost un manual de peste două sute de pagini. Departe de a fi un „must have", jocul îți poate oferi câteva ore de distracție.

■ cioLAN

Titlu	Dungeons & Dragons Heroes
Producător	Atari
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Yeti Viermele Zăpezilor



O fi Securea Domnului?



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Briză sau ditamai tornada?

Am crescut cu imaginea unui băiețel în ștrampi verzi, bătând la monștri ca la fasole și fugărind steluțe și poțiuni. Mi-am încleștat dinții de fiecare dată când auzeam de Zelda și nu aveam cum să văd și eu jocul ăsta. Au venit mai apoi GameCube-ul și rubrica de față din revistă. Acum câteva zile a venit și The Legend of Zelda: The Wind Waker și o dată cu ea, toate amintirile de mai sus. Sus izmenele băiete, mergem la luptă!

Link e altul

Bunica îl cheamă să-i ureze la mulți ani. Sora sa îl salută fericită și zboară furată de un monstru înaripat. Bunica nu vede, nu aude, dar scoate din cufărul de zestre niște haine verzi. Vecinii îl ajută ba cu o sabie, ba cu un scut, ba cu niște mișcări de spadasin. De dimineață, băiatul număra gândăcei prin iarbă, iar acum trebuie să salveze întreaga lume. Unii se maturizează atât de repede...

Evident, totul ține de o legendă. Care legendă prinde viață tocmai când ești tu prin zonă. Crudă soartă. Sora trebuie salvată, apoi uitată și apoi salvată din nou, laolaltă cu întreaga lume și cu o groază de oameni fericiți. Răul bântuie prin zonă, bătrân, uscat, dar fericit că poate iarăși să terorizeze populația. E urât, puternic și periculos. Tu ești doar un copil.

Am realizat după câteva ore de joc că trăiam în minciună. Puteam să jur că Wind Waker este un RPG, așa cum se cade în cazul unui joc din seria Zelda (nu zic eu, că habar n-am, dar ascult de ce spun alții), și mă enervam așteptând un level-up, o experiență, ceva, acolo. Apoi mi-am dat seama că jocul e de fapt un action, un joc de platformă, un jump&run cum numai pe console mai vezi. Așa că m-am liniștit și m-am putut bucura de el.



O să mă întorc bărbat...

Copilul Link are o lume a lui, colorată și plină de personaje scoase din cărțile de povești. Barca ce vorbește, pădurea magică, bătrânul copac, prietenii înaripați sunt doar câteva exemple. Grafica de bandă desenată nu este întâmplător aleasă. Trecerea de la o grafică poligonală la una bazată pe cell shading a declanșat multe dispute între fanii jocului. Orice temere este însă spulberată de rezultatul final. Este imposibil să spui o asemenea poveste fără să o faci să arate corespunzător. Și nu multe jocuri reușesc să spună ceva prin grafică, așa cum poate Wind Waker-ul. Efectele fermecătoare, fluiditatea animaților și atenția la detaliu sunt un adevărat festin vizual.

Gameplay-ul este unul rafinat, rezultatul unei îndelungi experiențe în ceea ce înseamnă joc de platformă. O libertate de mișcare între diversele locații de pe hartă împreună cu „greutatea" unor niveluri întortocheate și lungi nu pot decât să fie o combinație bună. Diversele item-uri care pot fi folosite sporesc mult diversitatea jocului și dezvăluie, alături de designul de niveluri, adevăratul geniu al japonezilor din spatele jocului. Lupta este fluidă și spectaculoasă, chiar dacă îl are în centru pe un prichindel care de abia se vede de firele de iarbă.

Mândru de izmene

Jocul are farmec, îți alunecă ușor în subconștient și te vezi din nou cu controlerul în mână. Noii veniți în lumea Zelda vor avea însă ceva de tras până se vor obișnui cu drăgălășenia întâlnită la fiecare pas. Câteva probleme cu camera s-ar putea să vă sâcâie pe moment. Iar muzica și sunetul nu au fost pe placul meu, deși unii s-ar putea să nu fie de aceeași părere. În rest, jocul nu are cum să nu vă placă. Doar dacă nu cumva urâți bebelușii și ați avut parte de o copilărie traumatizantă.

■ Mitza

Titlu	The Legend of Zelda: The Wind Waker
Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GameCube oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Cască ochiu'!



Așa, gura mare, scoate limba... Sănătos tun, dom'le!

N-GAGE Games

Ce ți-e și cu tehnica asta...

Am mai petrecut o lună alături de micuțul QD, timp în care am redevenit copil și l-am umplut cu sonerii șmechere (pe care le schimb în fiecare zi), cu logo-uri hoațe (schimbate și ele în fiecare zi) și cu numere de telefon de care nu am nevoie. Cuprins de febra telefoniei mobile și foarte încântat de avansul tehnologic, am vrut să-mi execut vechea agendă în mijlocul redacției, am început să opresc oameni pe stradă și să îi rog să mă sune și am dormit patru zile la rând cu hands-free-ul (căruia am început să-i scriu bilețele de amor). Două treburi nu am reușit să fac. Să vorbesc prea mult la el (deși am început să vorbesc cu el) și să mă joc altceva decât se juca stimabilul Koniec. Una dintre probleme va fi rezolvată (mulțumim, Nokia) luna viitoare, când voi avea jocuri și mai multă memorie (încă o dată, mulțumim unchiului Nokia). Până atunci, vă voi prezenta o altă întrebuințare a minunatului terminal.





Go Fishin'

Fie că ai terminat un proiect foarte important pentru mica ta societate comercială, te-ai luptat cu restanțele și ai reușit să cumperi tot decanatul sau, pur și simplu, te-ai săturat să stai în cârciumă (de lux... să nu te prind că duci QD-ul în cine știe ce tavernă ordinară) și vrei să mai bei și în aer liber, o partidă de pescuit este exact lucrul de care ai nevoie. Dat fiind că pescuitul este o treabă complicată, avem nevoie de o unealtă complexă, cum ar fi, luăm un exemplu aleatoriu, Nokia N-Gage QD. Nu te lăsa păcălit de amatorii care pun undița pe primul plan. La pescuit, QD-ul are o importanță mult mai mare decât undița. Să revenim. Pescuitul necesită un plan meticulos întocmit (poți folosi aplicația Note oferită de QD). Odată planul pus la punct, vei avea nevoie de momeală. Poți folosi cele două kilograme de caviar învechit din frigiderul de iridiu sau poți pune QD-ul la treabă după cum urmează. Cu ajutorul unui sonar montat convenabil în locul hands-free-ului și al unui software simplu dezvoltat de un amic de-al meu (pentru comenzi sunați la redacție) poți detecta râma de la o distanță apreciabilă. În acel moment, folosind soneria cu vibrații (după ce, în prealabil, ai lipit QD-ul de pământ), poți ademeni râma la suprafață. După cum se știe, râma, când se simte încolțită, devine extrem de agresivă. De aceea, este recomandat să ai instalată o sonerie de leagăn și să rogi un amic să te sune exact în momentul în care râma scoate nasul la lumină. Lumbricus Terestrus va deveni foarte relaxată și nu se va împotrivi capturării.



Acum că ai și momeală, e timpul să-ți iei undița de aur din cuiul de iridiu, mulineta de tungsten, iar pe post de plută poți folosi fără grijă o havană primită în dar de la Castro. Firul de pescuit trebuie obținut din mătasea produsă de exact 5.146 de viermi de mătase cazați la Monte Carlo (fiecare să aibă camera lui, altfel e stresat, lucru ce se reflectă în calitatea mătăsii) și hrăniți cu ginseng de patru ori pe zi. Pentru un pescuit mai agresiv, este necesar un fir mai gros, iar acesta se poate obține angajând câte un maseuz și un nutriționist pentru fiecare vierme de mătase. Plumbul poate fi fabricat fără probleme din miezul unui lingou de platină de aproximativ 40 kg. Atenție! Numai MIEZUL! Restul se aruncă!

Ustensilele sunt gata pregătite, râmele stau cuminți în cuștile lor cu gratii de argint (argintul calmează râmele), totul este pregătit pentru marea partidă de pescuit. Deoarece nu este indicat să îți urez baftă, tot ceea ce pot spune este „Guano în traistă"

■ cioLAN

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

GAMEBOY ADVANCE

Mario & Luigi Superstar Saga

Jump&Run&RPG

Am din ce în ce mai multe motive să cred că e ceva în neregulă cu lumea. În timp ce jocurile de PC tind să devină din ce în ce mai simple, la capitolul console (subtitlul GBA) se întâmplă taman pe dos. Cel mai elocvent exemplu îl constituie cei doi frați, Mario și Luigi. Dacă până acum cei doi au „jucat” doar în jump&run-uri (nu mă apuc să le înșir deoarece sunt sigur că vă sunt familiare), pretențiile lor au crescut (doar sunt superstaruri) și au vrut un RPG numai și numai al lor. Contrar bunului obicei occidental, cererea lor nu a fost întâmpinată cu un „Copiilor nu le plac RPG-urile! Marș!”, problema a fost rezolvată într-un mod cât se poate de elegant, iar cei doi frați au primit aproape tot ce și-au dorit.

Sătui să moară la primul contact cu ciupercile carnivore sau cu alte bâzdâgânii ce le bântuiau lumea, frații dinamită au cerut o mână de hitpoints. Dorința li s-a împlinit, iar băieții noștri au prins curaj. Auziseră ei că, în RPG-uri, personajele au niște caracteristici care dau personalitate grămezii de pixeli din care au fost plămădiți. Au cerut și ei, măcar vreo două. Deoarece l-au prins pe Nintendo în toane bune, dorința le-a fost îndeplinită și au primit nu două, ci patru mai mici. Au cam strâmbat ei din nas când le-au văzut așa de mici, dar când au aflat că, dacă le hrănești cu experiență, abilitățile cresc într-un nivel cât altele în două, tare s-au mai bucurat. Văzând ei că li se fac toate poftele, s-au umflat în pene ca doi curcani și au cerut un scenariu mai bun, cu dialoguri amuzante, să se râdă omu' la joc. Hotărât lucru, pișicherii ăștia s-au născut sub o stea norocoasă pentru că l-au primit. De aici încolo, lucrurile s-au precipitat, frații au început să vrea mai mult, le stătea capul numai la sisteme de luptă ca în Final Fantasy (curios... după o tură de negocieri au făcut rost și de așa ceva), voiau să se miște în toate direcțiile, nu numai în stânga și-n dreapta, într-un cuvânt, o grămadă de minunății cum numai în RPG-uri s-au mai văzut. Le-au primit pe toate, filmările au decurs bine, iar Mario & Luigi Superstar Saga a devenit noul fil... err... joc preferat. Și al tuturor care au apucat să-l vadă.



■ cioLAN

Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Ground Control II: Operation Exodus a fost câștigat de către Popa Lucia din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Beyond Good & Evil a fost câștigat de către Fufă Mihai Paul din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Popa Cornel din Vrancea a câștigat boxele Hercules XPS 200 Classic.

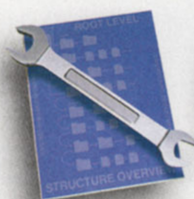
La concursul LEVEL împreună cu **Tornado**, Irimia Nicolae din Buzău a câștigat o imprimantă Canon Bubble Jet i350.

La concursul LEVEL împreună cu **UltraPRO Computers**, Kiss Ferencz a câștigat un WebCam Creative NX.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, Obreja Mihaela din Bacău și Pavel Alin din Arad au câștigat câte un DVD cu filmul În căutarea lui Cain (Raising Cain).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDwarE

Pantone ColorVision Color Plus

Acum câtva timp, când lucram din greu la un proiect de care aveam mare nevoie la facultate, m-am lovit de o problemă care, cred eu, este destul de comună multora dintre noi, cei care folosim PC-urile și la altceva în afară de jocuri ☺. Fiind un proiect foarte important pentru existența mea, acesta avea în componență o sumedenie de grafice, fotografii, scheme, schemuțe, unele mai colorate decât celelalte. Vorba aceea, trebuia să impresionez comisia respectivă cu ceva, nu? Și iată ce am pățit. La o ultimă verificare pe al meu computer, totul părea în regulă. Ajung la un centru de copiere să îmi tipăresc mândrețe de proiect. Când colo, iaca poznă. Arătau bietele mele grafice, ca să nu mai zic de poze, ca după război. Niște culori șterse, cu alte nuanțe... un dezastru.



Stăteam și mă gândeam care monitor e dus cu pluta... al meu... sau al lor. Până la urmă problema se rezolvase, însă mi-ar fi prins bine un dispozitiv ca cel realizat de Pantone ColorVison.

Varianta de față se adresează în principal utilizatorilor casnici, cei care vor să își calibreze culorile monitorului rapid și eficient. La fel ca și în cazul meu, de mult timp au existat probleme legate de cum arată o fotografie pe ecran și de rezultatul obținut pe imprimantă sau pe un alt monitor.

Pantone Color Plus este un senzor care se atașează pe o zonă a ecranului și care nu face nimic altceva decât să citească valorile celor trei culori de bază ale monitoarelor: roșu, verde și albastru. Deoarece culorile de bază sunt aceleași, acest dispozitiv poate fi folosit atât pe un monitor CRT, cât și pe unul TFT. Pentru că ecranele monitoarelor TFT sunt mult mai sensibile, acest senzor dispune de un sistem diferit de prindere de acestea.

Modul de funcționare este simplu. O dată ce senzorul este conectat la portul USB, o aplicație ce îl însoțește primește valorile citite de senzor și în funcție de acestea se generează un profil al culorilor, astfel încât culorile imaginilor ce sunt afișate pe ecran să fie cât mai apropiate de cele reale.

Deoarece unele ecrane ale monitoarelor de tip CRT sunt acoperite cu un strat de sticlă de diferite grosimi, producătorii acestui dispozitiv recomandă ca procesul de calibrare a monitorului să se realizeze într-un mediu cu lumină ambientală cât mai redusă, deoarece aceasta poate influența într-un fel sau altul valorile citite de senzor.

Calibrarea se realizează foarte simplu, pentru că programul ce însoțește acest dispozitiv vă îndrumă pas cu pas pe tot parcursul „călătoriei".

De asemenea, acest dispozitiv este de un real folos celor care folosesc modul de lucru cu dual-display. Indiferent dacă sunt sau nu aceleași tip/modele de monitoare, coloristica de pe un monitor poate diferi de la unul la altul. Cu ajutorul lui Pantone Color Plus nu veți mai avea diferențe de culori între cele două monitoare.

Denumire: Color Plus
Gen: True Colors
Producător: Pantone Inc.
Distribuitor: Biro Technologies 2000
Telefon: 021-315.65.75
Preț: 122 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Logitech lansează primul maus cu laser

Logitech, liderul mondial în producția de mausuri, a anunțat lansarea mausului Logitech MX 1000 Cordless, primul din lume care folosește raza laser pentru a urmări și înregistra mișcările device-ului. Combinând laserul cu mecanismul puternic de procesare MX Logitech și tehnologia wireless Fast RF, mausul MX 1000 stabilește o nouă performanță în ce privește timpul de răspuns și acuratețea. MX 1000 folosește un laser aproape invizibil ochiului uman și nu prezintă nici un pericol pentru acesta.



S-a lansat primul telefon cu HDD

Compania coreeană Samsung a lansat pe piață primul telefon mobil GSM ce dispune de un harddisk. Capacitatea totală de stocare a lui SPH-V5400, lansat deocamdată doar pe piața japoneză, este de 1,5 GB și poate fi alimentat cu MP3-uri, clipuri video și o sumedenie de sunete polifonice și de jocuri. Telefonul mai dispune de două ecrane LCD de mare rezoluție, un senzor CCD de 1 megapixel pentru realizarea de fotografii și de posibilitatea de a recepționa posturi de radio.



BenQ DW1600



Deși compania BenQ nu este pe piață de foarte mult timp, datorită produselor sale, în special soluții de stocare și unități optice, deține o cotă foarte importantă în acest domeniu. În urma parteneriatelor cu compania Philips, cei de la BenQ au reușit să pună la punct o tehnologie ce le-a permis să lanseze una dintre cele mai rapide unități optice DVD de pe piață. Datorită noului chipset Philips Nexperia, unitatea DW1600 este capabilă să scrie un DVD+R la o viteză de maxim 16x (177.28 Mb/s) și un DVD+RW la 4x. Un alt lucru interesant este capacitatea unității BenQ DW1600 de a scrie și pe discuri DVD+R double layer cu rate de transfer de 1 și 2x. Acest lucru înseamnă că pe un singur disc double layer poate fi scrisă o cantitate de 8,5 GB de informații.

Din păcate, această unitate dispune de un buffer de doar 2 MB. Ținând cont de faptul că scrierea se face la o viteză foarte mare, o eventuală problemă majoră apărută în timpul procesului de scriere ar putea afecta respectivul disc.

În ceea ce privește CD-urile, unitatea poate scrie un CD-R cu 40x (6000 KB/s) și un CD-RW cu doar 24x.

Denumire: DW1600
Gen: Doar 8,5 GB pe un disc
Producător: BenQ
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 109 EURO (fără TVA)
Calitate:

Infosmart Access Point

Despre compania Infosmart nu prea s-a auzit pe ale noastre meleaguri. Ei bine, gama de produse pe care această nouă companie taiwaneză o are în portofoliu este destul de bogată și se adresează în special home userilor. În cazul de față, avem un produs din categoria rețelistică wireless. Printre avantajele acestui produs se numără faptul că poate fi utilizat în același timp și ca Access Point, și ca un Repeater. Pentru cazurile mai speciale, se poate apela la funcția de bridge. În cazul în care doriți să „legați" fără fir două rețele de calculatoare aflate la oarecare distanță, acest dispozitiv, cu funcția de bridge activată, vă poate scuti de foarte multe probleme legate de întinsul firelor.

Infosmart INAP88GA poate opera pe intervalul de frecvențe cuprins între 2400 și 2497 MHz și poate transfera datele cu o viteză maximă de 54 Mbps.

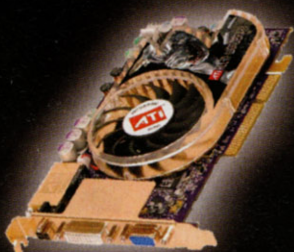
Un aspect foarte interesant, dar care merită dezvoltat, este posibilitatea ca acest Access Point să scaneze și să găsească un canal liber pe care să poată „emite". Deocamdată, această funcție este la început, însă sper ca prin unele update-uri de firmware să se poată folosi fără probleme.



Denumire: INAP88GA
Gen: WLAN 54 Mbps 802.11g
Producător: Infosmart
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 115 USD (fără TVA)
Calitate:

Noul All In Wonder de la ATI

Compania ATI a lansat recent noul component al familiei All In Wonder. Această placă dispune, pe lângă cel mai tare chipset de la ATI, Radeon X800, de un tuner TV, de un tuner radio digital și de conectori DVI-I și VGA. Noua placă se bucură de îmbunătățiri substanțiale, în special în ce privește codarea și decodarea în formatele MPEG 1, 2 și 4. La fel ca și predecesorii săi, și această placă va dispune de o telecomandă și de un pachet voluminos de software.

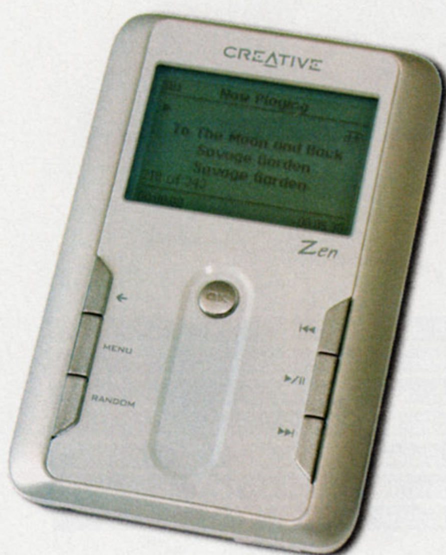


Nou record de... viteză

Noile module de memorie de la A-Data ce vor rula la o viteză de 600 MHz sunt așteptate să își facă apariția pe piață în cel mai scurt timp. Noile memorii A-Data Vitesta DDR600 utilizează un PCB pe șase layer-e, funcționează cu CL3 și au nevoie de o tensiune de alimentare de 2,8 volți. Deși prețul unui astfel de modul este destul de ridicat, cu siguranță pasionații de overclocking vor avea cu ce să se delecteze o bună perioadă de timp.



Creative Zen Touch



Principalul punct de atracție al acestui MP3 player este minusculul harddisk de doar... 20 de GB. 20 de Giga pe care puteți să îi umpleți cu ce vreți și încă există posibilitatea să rămână spațiu liber. Se pare că asemănarea dintre acest model de la Creative și iPod-ul de la Apple a dat foarte multe bătăi de cap utilizatorilor. Cu ce drept vine acest domn Zen de la Creative să lovească în supremația prea ușor câștigată de iPod-ul de la Apple? Pe ce se bazează când susține că... ar putea fi mult mai celebru? Să încercăm să răspundem la aceste întrebări.

Istoria lor ar putea începe în felul următor: e posibil ca cei doi „adversari" să fie frați. E posibil ca, în copilărie, să fi fost trimiși de o mamă nu prea sufletistă la diverse familii și astfel să fi crescut separați, fără să știe unul de celălalt. Așa se poate explica asemănarea dintre cei doi. La ambele player-e controlul melodiilor se face prin aceleași modalități, dar tehnica diferă, ecranele pentru vizualizarea meniurilor sunt și acestea p'acolo, cu o mică excepție: faptul că cel de la Creative este de tip touch screen.

Modelul Zen de la Creative parcă e ceva mai supărat pe viață, probabil și din cauza unor condiții de viață mai vitrege. Acumulatorul pe care îl are în dotare este capabil să îl țină în viață chiar și 24 de ore. E ceva. Plus că alimentarea celor 20 de GB se face prin intermediul portului USB 2.0 cu ajutorul unui utilitar ce separă pe căprării datele ce sunt încărcate. Calitatea audio este incredibilă. Cu un raport semnal/zgomot de 98 dB, aproape că nu îți mai vine cheful nici să mănânci.

Energia consumată de acumulator poate fi recuperată în două moduri: rapid, prin intermediul încărcătorului de priză ce-l însoțește pe domnu' Zen, sau mai lent, prin intermediul portului USB de la PC.

Pe plan general, se pare că Zen Touch de la Creative a câștigat bătălia. Despre război... mai vedem. Ideea este că dacă aveți în plan și achiziționarea unui MP3 player de capacitate foarte mare, aveți la ce vă gândi. Fiți pe fază, nu mai e mult și se apropie sărbătorile, luați-o din timp.



- Denumire: Zen Touch
- Gen: Nu te supăra... frate!
- Producător: Creative
- Distribuitor: Flamingo Computers
- Telefon: 021-222.50.41
- Preț: N/A
- Calitate:

Sharkoon HDD Vibe-Fixer



Uneori, o carcasă mare, impunătoare și cam nepusă la punct în ce privește conținutul constituie un generator de zgomote. În anumite cazuri, în afară de sumedenia de cooler-e, la numărul de decibeli în plus contribuie cu succes și harddisk-urile. Pentru a stopa acest lucru, cei de la Sharkoon au realizat un sistem de prindere cauciucat ce atenuează vibrațiile.

- Denumire: HDD Vibe-Fixer
- Gen: Stop vibrațiilor
- Producător: Sharkoon
- Distribuitor: Diastora
- Telefon: 0745-05.42.58
- Preț: 18 USD (fără TVA)
- Calitate:

Thrustmaster Nomad's Wireless Pack



Un laptop este o chestie incredibilă. Nu contează cât e de slab sau de tare, ideea e că oriunde ați fi puteți să lucrați și să rezolvați probleme mult mai simplu și mai comod. Totuși, dimensiunile mici pun probleme unora când vine vorba de tastatură. În ajutorul lor , Thrustmaster le-a pus la dispoziție un kit cu o tastatură digitală cu două porturi USB incluse și un mini-maus fără fir.

- Denumire: Nomad's Wireless
- Gen: More speed...
- Producător: Thrustmaster
- Distribuitor: Ubisoft Romania
- Telefon: 021.569.06.00
- Preț: 39 EURO (fără TVA)
- Calitate:

Akasa Fan Control Pro



Printre pasiunile unora dintre noi se numără și ornatul PC-ului cu cât mai multe cooler-e. Avantajul este scăderea temperaturii din sistem, însă reversul medaliei este creșterea nivelului de zgomot. Problema poate fi rezolvată cu ajutorul acestui controler de la Akasa. Modelul de față poate controla turațiile a până la patru astfel de ventilatoare, iar pe ecran sunt afișate numărul de turații și temperatura pentru fiecare cooler.

- Denumire: Fan Control Pro
- Gen: Stăpânul... vitezelor
- Producător: Akasa
- Distribuitor: Diastora
- Telefon: 0745-05.42.58
- Preț: 45 USD (fără TVA)
- Calitate:

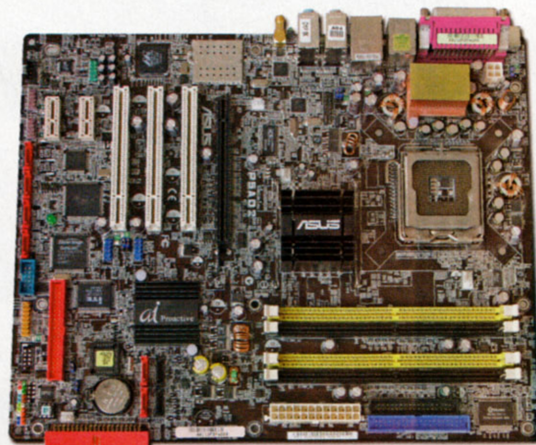
Logitech QuickCam Zoom



Discuțiile seci și pline de text ale aplicațiilor de chat se apropie de sfârșit. Cu ajutorul webcam-ului de la Logitech, discuțiile parcă prind viață. E mult mai simplu de comunicat și datorită microfonului inclus în webcam. Rezoluția maximă este de 640 x 480, iar dacă vă fâțâiți mult în fața monitorului, puteți activa funcția de automatic digital zoom. În acest fel veți fi mereu în centrul... imaginii.

- Denumire: QuickCam Zoom
- Gen: Video-chat se naște!
- Producător: Logitech
- Distribuitor: Flamingo Comp.
- Telefon: 021-222.50.41
- Preț: 73 EURO (fără TVA)
- Calitate:

Asus P5AD2 Premium



Chipset-ul i925X și multitudinea de facilități puse la dispoziție de această placă de bază te pun pe gânduri și te fac să te întrebi dacă vrei să îți faci un calculator ca lumea sau un super-server, mai ales că poți înfige în ea cele mai recente procesoare Intel Pentium 4 LGA775.

La prima vedere, placa pare foarte „aerisită". Modul de construcție și amplasamentul conectorilor denotă gradul ridicat al ergonomiei plăcii celor de la Asus.

Datorită configurației, această placă de bază poate duce maxim 4 GB de memorie DDR2 în mod dual-channel. Pasionații de overclocking vor fi plăcut surprinși de ceea ce înseamnă suport pentru DDR600.

În ceea ce privește conectica, Southbridge-ul ICH6R este răspunzător de cele patru controlere SATA150 ce pot fi legate în RAID 0 sau 1 și de singurul conector PATA 66/100.

În ceea ce privește partea audio, situația s-a schimbat mult. Eforturile incredibile pe care cei de la Intel le-au făcut nu au rămas fără rezultat. Datorită chipset-ului C-Media CMI9880, Intel a realizat High Definition Audio. Construit în tehnologie Dolby Digital Live, calitatea audiției în format 7.1 este incredibilă. Conexiunea cu un eventual sistem audio se poate realiza fie analogic, prin conectori Jack, fie digital, prin conectorii de coaxial/optical SPDIF.

Partea de rețelistică oferită de această placă este de-a dreptul superbă. Asus P5AD2 Premium dispune de două chipset-uri Marvel PCI Express 88E8053, direct responsabile pentru cele două porturi Gigabit. Noutatea vizavi de rețelistică o reprezintă modulul onboard ce permite conectarea PC-ului la o rețea wireless 802.11g.

Spre încântarea noastră, această placă de bază dispune de nu mai puțin de opt porturi de expansiune USB 2.0 și trei porturi FireWire.

Indiferent că ești un gamer hotărât, un maniac de oveclocking sau pur și simplu dorești un sistem puternic și stabil, această placă de bază este alegerea perfectă.

■ BogdanS



Denumire: P5AD2 Premium
Gen: Lipsește TV Tuner-ul onboard
Producător: Asus
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 248 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■



Cu datele la purtător...

8.000 de MB în test

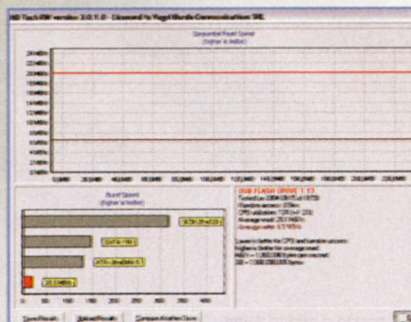
USB Stick-urile se găsesc peste tot. La ora actuală, un astfel de dispozitiv puțin mai mic decât o brichetă poate stoca până la 4 GB de informații. Ce-i drept, prețurile sunt încă uriașe, în special pentru gama de top, ce depășește pragul gigabite-ului. Totuși, utilitatea lor rămâne indiscutabilă. De ani de zile, s-a tot zis că „bătrâna" unitate floppy va fi scoasă de pe această scenă a stocării și transportării datelor. Unități precum CD-ROM-urile, Iomega ZIP driver-ele și mulți, mulți alții au încercat fel de fel de metode de a obține statutul de dispozitiv „indispensabil". Celebra vorbă „dead live longer" se aplică cu strășnicie în cazul unităților FDD.

Cu aproximativ doi ani în urmă, când s-au deschis porțile USB-ului de mare viteză, și-au făcut apariția pe piață niște dispozitive noi, foarte mici, extrem de utile și care aveau capacități de stocare mult peste cele oferite de unitatea floppy.

USB Drive-ul, cunoscut ca Pen Drive sau Flah memory Drive, este un dispozitiv de stocare Plug and Play care folosește portul USB pentru interconectare. Piesa de bază din interiorul acestui dispozitiv este o memorie flash cunoscută și sub numele de Flash RAM. Această memorie, spre deosebire de altele, este citită și scrisă în blocuri, astfel că transferul datelor se face mult mai rapid. De asemenea, acest tip de memorie se bucură și de rezistență la unde magnetice, la vibrații, la temperaturi extreme, la încărcări electrostatice și chiar la ultraviolete.

Spre deosebire de alte dispozitive de stocare „removable", un Pen Drive nu necesită operațiuni complicate de restartare a computerului, de instalare a unor aplicații sau a unor surse externe de alimentare cu electricitate.

Unele Stick-uri dispun de facilități extra ca: protecția datelor cu parolă, posibilitatea redării de fișiere MP3, realizarea de fotografii sau realizarea unei conexiuni LAN wireless cu alte PC-uri sau chiar pot fi folosite pe post de start-up disk.



Afirmația lu' Dimmu

Device Connected and Ready to Use

Per ansamblu, discurile pe USB sunt o treabă super tare. Trecând peste considerente ca: preț, capacitate și rate de transfer, un Pen Drive prinde bine la casa omului. Știu că fapta mea e urâtă și nu e bine să dorești răul altuia, însă, de data asta, chiar mă bucur că bătrâna unitate floppy de 3,5 inch a luat țeapă. Să i se odihnească motorașele și circuitele în pace. Cum zic tipii ăia? ... „și vrem să-ți spunem că ne bucurăm c-ai luat țeapă!"

Acum că euforia a trecut, să ne întoarcem fețele către prezent. La început, USB Stick-urile au fost privite (ca orice lucru nou) cu reticență. Utilitatea lor și modul de folosire au atras foarte mulți adepți. Nu mai trebuiau să își facă griji dacă datele obținute cu atâta trudă vor putea fi duse dintr-un loc în altul fără ca acestea să se altereze. Ca să nu mai zic de viteză...

Apropo de viteză, în testul de față, driver-ele au fost testate cu ajutorul utilitarului HD Tach RW, versiunea 3.0.1.0. Din rezultatele obținute s-au extras valorile medii obținute în test la capitolul rată de transfer în mod citire și în mod scriere. De asemenea, au mai fost punctate elemente legate de timpul de acces măsurat în milisecunde și de viteza în mod „burst".

La nota finală au mai fost punctate elemente de dotare, prezența driver-elor pentru utilizatorii de Windows 95/98, prezența cablului USB de extensie, protecția la scriere etc.

■ **BogdanS**



LOC	1	2	3	4	5
Nume	Super Talent Flash	Apacer Handy Steno	Canyon Flash Memory Drive	Teac Smart Flash Drive	Transcend JetFlash
Ofertant	Depozitul de Calc./ UltraPRO Comp.	ProCA România	Tape Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex
Telefon	021-3137842/ 021-2117090	021-3238200	021-3305783	021-2117090	021-2103833
Preț[EUR] (fără TVA)	132	48	81	40	70
Caracteristici					
Capacitate [MB]	**1.024**	**256**	512	128	**512**
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	NU	DA	DA	DA	DA
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	DA	DA
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA	DA
Docking-Station	NU	DA	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	3	5	5	3	4
Raport Euro/Mbyte	7,76	5,33	6,32	3,20	7,31
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	991	248	499	124	499
Rezultate măsurători					
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	16,1	20,1	8	8	8
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	12,8	6,5	7,3	7,9	6,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	16,5	20,3	8,1	8,1	8,1
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1,2	0,5	0,8	0,5	0,8
Rezultate					
Nota performanță	7,86	8,52	4,95	5,84	4,86
Nota capacitate	10,00	6,00	8,00	4,00	8,00
Nota dotare	3,77	6,44	5,98	7,71	5,30
Nota LEVEL	**7,88**	**7,81**	**5,67**	**5,66**	**5,53**

Super Talent Flash 1.024 MB

Ultra Flash – o etichetă care, din păcate, nu spune atât de mult pe cât ar trebui. 1.024 de MB. Doar atât este în stare să înmagazineze această mini-brichetă. 1.024 de MB mai mult decât arhisuficienți, chiar și pentru cei care obișnuiau să circule prin oraș cu HDD-ul în buzunar. Ultra-viteză. Grație unei noi tehnologii, memoria internă este capabilă să transfere și să scrie datele cu viteze amețitoare. Ultra-slim. Încă din momentul achiziționării, veți fi uimiți chiar și de ambalajul în care este oferit. Doar o cutiuță și drive-ul în sine. Atât. Elemente ca driver-e pentru Windows 98 sau cablul de extensie USB ar fi crescut masa produsului exagerat de mult. Pentru cine totuși încă folosește vechiul '98, driver-ele pot fi download-ate rapid de pe supertalentflash.com



Ofertant: Depozitul de Calc. / UltraPRO Comp.
Preț: 132 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Nume	Transcend JetFlash	Kingmax FlashDrive	Kingmax FlashDrive	Transcend JetFlash	Super Talent Flash
Ofertant	Maguay Impex	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex	Depozitul de Calc./ UltraPRO Comp.
Telefon	021-2103833	021-2117090	021-2117090	021-2103833	021-3137842/ 021-2117090
Preț[EUR] (fără TVA)	125	23	42	25	28
Caracteristici					
Capacitate [MB]	1024	**128**	256	128	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	DA	DA	DA	DA	NU
Protecție la scriere	DA	DA	DA	DA	NU
Docking-Station	NU	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	5	5	5	4	3
Raport Euro/Mbyte	8,19	5,57	6,10	5,12	9,14
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	979	128	249	122	247
Rezultate măsurători					
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	9,2	8	8	9,2	8,7
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	6,5	7,3	7,3	7,2	7,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	9,2	8,1	8,1	9,3	8,8
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	2,8	0,5	0,7	0,6	0,9
Rezultate					
Nota performanță	4,16	5,70	5,13	5,64	5,13
Nota capacitate	10,00	4,00	6,00	4,00	6,00
Nota dotare	5,42	6,32	6,08	6,22	3,47
Nota LEVEL	**5,45**	**5,42**	**5,40**	**5,37**	**5,14**

LOC	11	12	13	14
Nume	TwinMOS USB Mobile Disk	HyperDrive 2.0 Flash Memory	Apacer Handy Steno	Corega Pocket Flash Drive
Ofertant	Depozitul de Calculatoare	RHS Company	ProCA România	Genesys Software Romania
Telefon	021-3137842	021-3310067	021-3238200	021-2420542
Preț[EUR] (fără TVA)	61	37	24	36
Caracteristici				
Capacitate [MB]	512	256	128	128
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	NU
Protecție la scriere	DA	DA	NU	DA
Docking-Station	NU	NU	DA	NU
Montare ușoară	DA	NU	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	5	5
Raport Euro/Mbyte	8,39	6,92	5,33	3,56
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	487	236	124	125
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	8,1	7,3	5,7	5,4
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,2	1,8	5,8	5,1
Burst rate HD Tach [MB/s]	8,3	7,3	5,7	5,5
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	0,8	0,5	0,6	0,8
Rezultate				
Nota performanță	4,03	4,23	4,44	3,79
Nota capacitate	8,00	6,00	4,00	4,00
Nota dotare	4,67	5,07	6,44	7,22
Nota LEVEL	**4,89**	**4,67**	**4,55**	**4,18**

Transcend JetFlash 512 MB

La categoria 512 MB se remarcă din mulțime un nou produs realizat de către cei de la Transcend. De-a lungul vremii, acest brand și-a menținut nivelul calitativ la cote foarte ridicate. Nici de această dată nu avem ce-i reproșa: compatibilitate 100% cu portul USB 2.0, prezența conectorului ce împiedică ștergerile accidentale, funcții de boot-up pentru plăcile de bază ce au auzit de așa ceva, cablu de extensie, CD cu driver-e pentru toate sistemele de operare și, nu în ultimul rând, o grămadă de utilitare de un real folos în situații de criză. Modulul de memorie, instalat în acest stick, este capabil să suporte peste 1 milion de cicluri de citire-scriere, însă vă sfătuiesc să aveți grijă prin ce buzunar îl țineți, deoarece cele 11 grame ale stick-ului sunt foarte ușor de ignorat.



Distribuitor: Maguay Impex

Preț: 70 EURO (fără TVA)

LOC	15	16	17	18
Nume	iVogue Flash Drive	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Canyon Flash Memory Drive Rubber	Corega Pocket Flash Drive
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tape Computer	Genesys Software Romania
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-3305783	021-2420542
Preț[EUR] (fără TVA)	42	81	81	62
Caracteristici				
Capacitate [MB]	256	512	512	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	DA	DA	DA	NU
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	3	5
Raport Euro/Mbyte	6,10	6,32	6,32	4,13
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	253	500	500	250
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	9,4	5,4	5,4	5,4
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,13	4,9	4,6	5,1
Burst rate HD Tach [MB/s]	10,9	5,5	5,5	5,5
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	52,7	72	88,1	45,7
Rezultate				
Nota performanță	3,23	2,51	2,44	2,57
Nota capacitate	6,00	8,00	8,00	6,00
Nota dotare	5,38	5,28	5,28	6,60
Nota LEVEL	**4,00**	**3,89**	**3,83**	**3,66**

LOC	19	20	21	22
Nume	Super Talent Flash	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Simpletech Bonzai	A-Data MyFlash - PD2
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex	Flamingo Computers
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-2103833	021-2225041
Preț[EUR] (fără TVA)	22	42	33	56
Caracteristici				
Capacitate [MB]	128	256	128	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	NU	DA	NU	DA
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	DA
Protecție la scriere	NU	NU	DA	NU
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	2	4	4	4
Raport Euro/Mbyte	5,82	6,10	3,88	4,57
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	123	249	122	250
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	6,2	5,4	6,7	5,6
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,9	4,8	1,7	1,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	6,3	5,5	4,6	5,7
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1	49	1,6	73,1
Rezultate				
Nota performanță	3,46	2,49	2,48	1,86
Nota capacitate	4,00	6,00	4,00	6,00
Nota dotare	4,10	5,38	6,85	6,23
Nota LEVEL	**3,63**	**3,48**	**3,22**	**3,12**

Apacer Handy Steno 256 MB

Spre deosebire de alte modele, acest Flash Disk câștigă o grămadă de puncte în ceea ce privește designul. Este un produs realizat din materiale de primă mână: o memorie rapidă, un sistem metalic de protecție și, nu în ultimul rând, o culoare foarte interesantă, care ne duc cu gândul la faptul că acest produs a fost gândit în primul rând pentru persoanele foarte active, care nu își permit să piardă prea mult timp cu transferul fișierelor și întreținerea stick-ului. Pachetul soft ce-l însoțește oferă soluții pentru oricine: aplicații simple pentru criptarea /decriptarea și comprimarea anumitor informații de pe disc. Activitatea de citire/scriere este semnalizată prin intermediul a două leduri amplasate pe cele două fețe ale Pen Drive-ului.



Ofertant: ProCA România
Preț: 48 EURO (fără TVA)

LOC	23	24	25	26
Nume	iVogue Flash Drive	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Corega Pocket Flash Drive	Zennox D635
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Genesys Software Romania	UltraPRO Computers
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-2420542	021-2117090
Preț[EUR] (fără TVA)	22	24	24	53
Caracteristici				
Capacitate [MB]	128	128	64	128
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	NU	DA
Cablu Extensie USB	DA	DA	NU	NU
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	5	2
Raport Euro/Mbyte	5,82	5,33	2,67	2,42
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	124	125	62	125
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	4,3	5,7	5,7	0,9
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	1,7	2	1,8	0,7
Burst rate HD Tach [MB/s]	4,3	5,5	5,8	0,9
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1,2	65,3	66,1	6
Rezultate				
Nota performanță	2,30	1,88	1,86	0,55
Nota capacitate	4,00	4,00	2,00	4,00
Nota dotare	5,50	5,74	8,69	8,60
Nota LEVEL	**2,96**	**2,69**	**2,57**	**2,05**

Sharp TM150

Cel mai recent model de telefon lansat de compania Sharp poate fi catalogat drept unul dintre cele mai moderne telefoane mobile GSM. Printre dotările sale de excepție se numără în primul rând ecranul color de tipul TFT CGS (Continuous Grain Silicon), ce oferă o rezoluție de 240 x 320 pixeli și este capabil să afișeze imagini cu până la 256 de culori. Bagajul de tehnologii ultramoderne este suplimentat și de o cameră foto digitală care este ultimul răcnet în materie. Cu un senzor CCD de 1 megapixel, acest telefon poate juca chiar rolul unei camere foto digitale medii existente pe piață. Printre facilitățile ce completează funcțiile de aparat foto se numără opțiunea de zoom, posibilitatea realizării de fotografii pe timp de noapte, funcția macro sau chiar înregistrarea unui filmuleț cu tot cu sunet pentru maxim 15 secunde. Pentru stocarea tuturor informațiilor, Sharp TM150 este livrat împreună cu un card SD de 32 de MB.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93 x 43 x 25 mm
Greutate:	113 g
Display1:	TFT CGS – 256 culori
Display2:	monocrom
Rezoluție Display1:	240 x 320 pixeli
Rezoluție Display2:	64 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



Nokia 7200



Nokia 7200 este de departe unul dintre cele mai nonconformiste telefoane mobile existente. Acest lucru se datorează în principal designului său ieșit din tiparele folosite până acum de producătorii de telefoane mobile. Pentru realizarea lui, compania Nokia probabil a colaborat cu celebra casă de modă Louis Vuiton. Semnele acestei colaborări se observă în special la folosirea unor materiale textile în diverse culori pentru fețele telefonului. În acest fel, aveți posibilitatea de a vă îmbrăca la propriu telefonul, în funcție de costumația pe care aveți de gând să o purtați.

Bineînțeles, din dotarea acest telefon nu lipsesc tehnologiile de ultimă oră: ecran color, sunete polifonice, cameră foto digitală, port infra-roșu sau player MPEG 4. Tastele din dotarea telefonului sunt foarte intuitive, ușor de folosit, în special când vine vorba de jocurile Java incluse: Backgammon, Bowling și Disco.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	86 x 50 x 26mm
Greutate:	115 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 128 pixeli
Display2:	Monocrom
Rezoluție Display2:	96 x 36 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 5 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

BenQ S660C

Mic, deștept și cu un sex appeal incredibil... așa poate fi caracterizat BenQ S660C în doar câteva cuvinte. Datorită designului său și celor 85 de grame, acest telefon mobil poate fi folosit fără probleme de oricine, indiferent de sex, vârstă sau orientare politică. S660C poate fi personalizat în fel și chip. Grație funcției GPRS, se pot download-a tot felul de screensaver-e, rington-uri polifonice și jocuri. Exceptând memoria de pe cartela Sim, agenda telefonului dispune de o capacitate de 500 de nume și de numere. Persoanele care vor să fie cât mai precise pot atribui fiecărui nume sau număr de telefon din agendă o imagine sau fotografie, indiferent de conținut. Totuși, în dreptul numărului șefului, șefei, dirigintelui, după caz, vă sugerez să folosiți întotdeauna o fotografie nostimă... face bine la... ten.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	81 x 44 x 22mm
Greutate:	85 g
Display1:	CSTN – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 128 pixeli
Display2:	OLED
Rezoluție Display2:	96 x 39 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 100 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.benq.ro

■ BogdanS



lifestyle

Van Helsing
(Van Helsing) VHS și DVD

Aventura trăiește veșnic. Și-a găsit Răul un adversar pe măsură? Legendarul vânător de monștri, Van Helsing, e trimis de Vatican în îndepărtata Transilvanie, un ținut terorizat de puternicul Conte Dracula. Unindu-și forțele cu o prințesă țigancă, hotărâtă să pună capăt unui blestem străvechi aruncat asupra familiei sale, Van Helsing își continuă misiunea de a scăpa lumea de rău.



Regizat de Stephen Sommers (Mumia, Mumia revine) și avându-i în rolurile principale pe Hugh Jackman (X-Men, X-Men United) și Kate Beckinsale (Pearl Harbour, Lumea de dincolo), în această aventură plină de intensitate, Van Helsing se inspiră din legendele lui Dracula, ale Omului-Lup și ale celebrului monstru al doctorului Frankenstein.

An:	**2004**
Gen:	**Acțiune**
Distribuție:	**Hugh Jackman, Kate Beckinsale, Richard Roxburgh, David Wenham, Shuler Hensley**
Regie:	**Stephen Sommers**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

Prizonierii timpului
(Timeline) VHS și DVD

Filmul este regizat de Richard Donner și inspirat din best-seller-ul Timeline, semnat de Michael Crichton. În timpul săpăturilor arheologice din Dordogne Valley, Franța, noua invenție a echipei de cercetători, o mașină a timpului, îl trimite pe profesorul de arheologie Edward Johnson în secolul al XIV-lea francez... în mijlocul Războiului de 100 de ani dintre Anglia și Franța. Singura șansă a lui Johnson este în mâinile fiului său Chris, ale asistentului său, Andre Marek, și ale câtorva dintre studenții săi. Întreprinzătorii călători în timp trebuie să facă aceeași expediție plină de pericole și, sub presiunea a doar 48 de ore, trebuie să pătrundă în mijlocul războiului, pentru a-l salva pe profesor înainte ca istoria să-l înghită pentru totdeauna.



An:	**2003**
Gen:	**Acțiune, SF**
Distribuție:	**Paul Walker, Frances O'Connor, Gerard Butler, Billy Connolly, David Thewlis**
Regie:	**Richard Donner**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

La graniță
(Beyond Borders) VHS și DVD

În timp ce se află la o gală pentru colectare de fonduri, Sarah Jordan, o americancă naivă, căsătorită, care trăiește în Anglia, asistă la mărturia unui umanitar renegat, dr. Nick Callahan. Cererea lui, făcută în numele copiilor săraci aflați în îngrijirea sa, va întoarce pe dos viața lui Sarah. Atrasă de Nick și de cauza acestuia, ea își abandonează viața liniștită din Anglia pentru a lucra alături de el, într-un efort de a ajuta taberele de refugiați. Munca o va duce pe meleaguri periculoase unde va descoperi că realitățile dure și atracția tot mai mare față de medicul fermecător și imprevizibil vor stârni în ea pasiunea de a salva vieți, riscându-și propria viață.



An:	**2003**
Gen:	**Dramă, Război**
Distribuție:	**Angelina Jolie, Clive Owen, Teri Polo, Linus Roache**
Regie:	**Martin Campbell**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

Ultimul castel
(The Last Castle) DVD

Forța artistică a unor actori de excepție se îmbină fericit cu acțiunea spectaculoasă, atunci când câștigătorul premiului Oscar, Robert Redford, înfruntă un director de închisoare nemilos, în acest palpitant thriller de acțiune. Serviciile aduse țării sale l-au făcut erou. O singură greșeală l-a trimis în închisoare. Generalului Eugene Irwin nu i-a mai rămas decât să-și ducă sentința la capăt, până când o descoperire șocantă schimbă cursul evenimentelor: colegii săi de pușcărie sunt uciși unul câte unul. Acum, Irwin trebuie să preia comanda pentru ultima oară și să-i unească pe deținuți într-o bătălie disperată, pentru a îndepărta un sistem brutal și corupt și pentru a spune lumii adevărul.



An:	**2001**
Gen:	**Acțiune**
Distribuție:	**Robert Redford, James Gandolfini, Mark Ruffalo, Delroy Lindo**
Regie:	**Rod Lurie**
Compania:	**DREAMWORKS PICTURES**

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

European Games Network 2004

La Londra plouă numai cu jocuri

„London, implacable November weather…", mă chinuia un text prin liceu. Smog, ploaie, umezeală și frig. Cam asta ar fi trebuit să fie Londra. Se pare însă că jocurile priesc englezilor pentru că, pe toată durata EGN-ului din 2004, londonezii au avut parte de o căldură cum n-au mai simțit de la bombardamentele din WW2. Așa că în timp ce restul Europei se scălda într-o mare de nori, și cu mic cu mare, de la primul italian, la ultimul francez, toată populația considera umbrela un accesoriu vital, englezii ieșeau prin parcuri, se uitau la cer și mai scăpau câte un „băga...", adică „unbelievable!".

EGN? ECTS?! Game Stars Live?!!

Show-urile europene ale industriei de jocuri s-au dorit din totdeauna a fi un concurent major pentru giganticul E3, însă au rămas la rangul de show-uri locale. ECTS, show-ul din Londra care de câțiva ani strângea lumea bună din întreaga Europă, a început încetul cu încetul să-și piardă din importanță. Nemții au venit puternic din spate cu show-ul de la Leipzig, francezii au încercat să miște și ei ceva, dar în cele din urmă tot Londra a avut de câștigat. Astfel, autoritatea europeană în domeniu, ELSPA, a decis într-o zi să pună bazele unui nou târg destinat industriei de jocuri. Unde? În Londra. Când? Exact când era planificat și ECTS-ul. O situație oarecum ilară, având în vedere că în urmă cu un an nu se știa dacă va mai exista un show (și anume ECTS-ul) în Anglia. Și uite că, dintr-o dată, englezii au parte de două. În același timp! Un fel de care pe care, o bătălie din care doar un singur târg poate să iasă câștigător. Avantajul EGN-ului a constat în faptul că a fost organizat de către ELSPA, care a reușit să convingă majoritatea producătorilor/distribuitorilor să uite de ECTS. În plus, EGN-ul (un show dedicat doar membrilor industriei de jocuri, închis publicului) a fost organizat în paralel cu Game Stars Live, un eveniment orientat spre publicul consumator de jocuri, care a reușit să dobândească o oarecare notorietate de-a lungul timpului. Așadar, puteți pune cruce de pe acum ECTS-ului, pentru că în afară de cazul în care va reuși să facă ceva nemaipomenit până anul viitor (lucru aproape imposibil), show-ul de referință al Europei va rămâne EGN (plus Game Stars Live).

Ora 3 dimineața...

... două ore de mers cu mașina până la Otopeni, din care zece minute de dat cu capul de geam pentru că mi-am uitat acasă cablul pentru aparatul foto. Ajung în aeroport și trec impasibil pe lângă nenorocitul de bancomat care peste cinci zile, la întoarcere, îmi va înghiți cardul. Încerc să aleg o coadă la care să stau, dar cum toate sunt la fel de mari, mă așez lângă un chioșc de ziare, observ că nu au LEVEL și îi aștept pe Mike și pe ceilalți de la Best. Mike merge de acum cu afaceri, eu ca presă. *snif* Cum se schimbă lucrurile...

După primul control al bagajelor, aflu că vom zbura cu o companie care e pe cale să dea faliment, Alltalia. Sper doar ca piloții să nu aibă gânduri sinucigașe din cauza asta și nici stewardesele să nu bage otravă în sucuri și mâncare. Până la pistă mi se mai controlează bagajul de două ori și un nenea ne



Coada de 60 de minute de la Halo2



Team Tony vs. Team Bam

pipăie suspect. Un animal de om, cu două burți și trei kile de aur pe el, cărând în spate gagica de rigoare, e pe cale să-l îndese pe nenea ăla în aparatul de scanat bagaje, dar se oprește la timp. Cred că i-a plăcut. Presimțirile mele negre despre starea piloților încep să prindă contur în momentul în care al nostru pornește avionul cu scrâșnit de roți de pe pistă. Aterizarea a fost la fel de plăcută și stau cu Mike și ne gândim dacă nu cumva omul a decis să se distreze un pic pe seama pasagerilor, acum, cât mai are timp. Stăm două ore în aeroportul din Milano și descopăr cât de tare e Mario&Luigi-ul de pe GBA. Toată lumea fuge la o țigară în timp ce eu mă bat cu bureți și aflu ce e ăla „the mustard of doom!!!". Superb, trebuie să-l încercați.

Ajungem într-un final la Londra, ne felicităm că ce-a fost mai greu a trecut și ne înghițim cuvintele când vedem coada de la vamă destinată „non-EU citizens". Eficiența pur românească a englezilor mă lasă fără drept de replică și încep să mă simt ca acasă văzând cum din zece ghișee, doar vreo patru sunt deschise. În plus, e plin de români. Ne facem cu toții că nu ne vedem și aruncăm un ochi pofticios asupra celor din statele membre UE. Lasă, că peste câțiva ani...

Controalele se termină, mai avem cinci pași până când să ieșim din aeroport, lumea deja ne așteaptă, aștept și eu la rândul meu un Mike și un bagaj întârziat. Când să vedem și noi lumina zilei, suntem acostați de un vameș care ne cere permisiunea să se uite prin bagajele noastre. Sigur! Am șosete curate! Am purtat astfel o conversație de jumătate de oră cu un individ destul de simpatic care pare foarte interesat de ce îi spunem și ne urează la sfârșit să avem noroc la fete. Și zâmbește. Noi zicem că e de bine și zâmbim la fel de frumos. Ah, dacă am fi știut...

Taximetristul, un domn în vârstă, ține volanul cu genunchii și își prepară o țigară cu foiță. După o oră și mult tutun, ajungem la hotel. La câteva sute de metri în față tronează impozant EXCEL-ul, complexul unde se desfășoară EGN-ul și Game Stars Live-ul... Doar nu credeați că e vorba de un sheet? Până atunci însă facem cunoștință cu șefa de tură originară din România, cu recepționista portugheză, camerista olandeză și barmanul indian. Englezii, se pare, nu lucrează în servicii. Știam eu că sunt cu nasul pe sus.

Un duș rapid, o ceartă cu recepționista („It's FREEZING in my room!", „Well, I can give you more blankets...") și fuga la show. Ce dacă nu am mai dormit de 24 de ore? O să am timp mai încolo...

European Games Network

În dreapta am EGN și în stânga vacarmul de la Game Stars Live. Fac dreapta fără nici un fel de remușcare. Am oameni de întâlnit, pahare de ciocnit, interviuri de luat și poze de făcut. Mă înfig la intrare și îmi cer legitimația de presă. Domnișoara care face onorurile se pierde prin teancul de legitimații și iese victorioasă după un sfert de oră. Răsuflu ușurat, îmi agăț plasticul de gât, trag aer în piept și sunt gata să îmi fac treaba. Liniștea mă ia pe nepregătite și mă dezmeticesc în mijlocul unui târg liniștit, micuț și extrem de tăcut. Un nod mi se pune în gât și mă întreb dacă am aterizat unde trebuia. EA, Activision, Eidos... Da, cred că aici e. Realizez mai târziu că EGN-ul este într-adevăr un


Agitație mare



Dă cu spițu'!!!



The Sims s-au făcut duri



Monopostul Ferrari... Care monopost Ferrari?


Care nu e gamer cuminte, punem câinii pe el

show numai pentru industrie. Toată lumea discută, ia interviuri, schimbă opinii și semnează contracte. Nimeni nu se joacă (poate doar la prezentări) și toți par cam serioși. Mă îmbărbătez cu ceva de băut de la bar și mă împiedic peste cei de la Elixir Studios.

Tipii ăștia au făcut parte din Lionhead, dar au hotărât în cele din urmă să-și facă propria firmă de producție. Singurul joc de până acum a fost Republic: The Revolution, pe care l-am și premiat drept cel mai original joc al anului 2003. Mă bagă în cămăruța lor (doar un calculator și patru scaune), închid ușa scârțâind și mă pregătesc pentru Evil Genius. Mark Hewitt, producătorul jocului, îmi explică pe îndelete de ce ar trebui să-mi placă noul lor joc și pe bune că mă prinde. Dacă nu ați încercat încă demo-ul de pe CD-ul din această lună, atunci aflați că jocul e un fel de Dungeon Keeper combinat cu Austin Powers. Tu, geniul malefic, pui de o mică bază pe o insulă uitată de lume. Antrenezi super-agenți și spioni, cercetezi arme, te lupți cu inamicii infiltrați în bază și te pregătești să cucerești lumea. Totul făcut cu cap și cu mult umor. Cum indivizii mi se par extrem de promițători, încerc să aflu ce ne mai pregătesc. „Păi, avem ceva în lucru... Trei proiecte, mai exact. Un expansion pentru Evil Genius și două jocuri noi." Mă declar mulțumit, strâng niște mâini și mai trag de câteva ori de ușa aia nenorocită.



Burnout 3, jos pălăria



Domnul e geniul malefic din spatele lui Evil Genius

Între timp, dau cu ochii de cei de la HIP Games, niște iluștri necunoscuți care au reușit să semneze cu cei de la Digital Extremes (producătorii primului Unreal și ai lui Unreal Tournament) și să pună astfel mâna pe distribuția unuia dintre cele mai promițătoare FPS-uri ale anului viitor, Pariah. Mă grăbesc spre sălile de la etajul doi și ratez prezentarea Pariah-ului. „S-a terminat acum cinci minute, ne pare rău". Promit să vin a doua zi și să văd ce e cu toată nebunia asta.

Îmi trag un pic sufletul, îi evit pe tipii care au făcut genialul Bad Boys 2 (nu știu cum de am reușit să obțin o întâlnire cu ei) și îmi notez să nu uit să-i vizitez și pe cei de la Black Cactus, care s-au aflat în spatele lui Warrior Kings. Din păcate, nu am reușit să-i prind pe cei doi domni distinși de la Black Cactus nici până când am plecat, deși eram foarte curios să văd ce ne pregătesc și mai ales ce se mai întâmplă cu ei. Și de ce sunt doi bătrânei care prezintă jocurile? Și de ce pleacă tot timpul cu trei ore înainte de închiderea show-ului?

Presa avea la dispoziție un număr impresionant de calculatoare conectate la Internet, mai exact trei. Pe care vă dați seama ce bătaie era. Am reușit într-un sfârșit să dau de veste pe site că sunt bine și m-am retras strategic, cu un ochi pe coada care se formase în spatele meu și cu celălalt pe diversele rute de fugă.

A doua zi m-am întâlnit cu Tugbek, redactorul-șef adjunct de la LEVEL Turcia, am decis că trebuie să vizităm barurile din Londra și de atunci nu


EGN, un loc liniștit



Vouă nu vă e cald?

ne-am mai văzut. Sunt groaznic, știu.

Jumătate de zi m-au acaparat rușii de la 1C Company, care aveau de prezentat nu mai puțin de 20 de jocuri (!!!). Am tăcut mâlc în fața unui malac de PR care mi-a prezentat cu verva specifică siberienilor vreo cinci titluri. Akella (Sea Dogs, Pirates of the Caribbean) era responsabilă pentru trei dintre cele cinci jocuri. „Mare echipă", zic eu. „MARE, MARE!" zbiară fericit rusul. De reținut, rețineți jocurile astea: Star Wolves (un simulator spațial impresionant), PT Boats (tot de la Akella) și, eventual, Rig'n'Roll, simulator de camioane, pentru cei mai vânjoși dintre voi. A trebuit să-l întreb și de Oleg Maddox și echipa lui. Nu de alta, dar Marius Ghinea nu mi-ar fi iertat-o niciodată. Am aflat că după ce au spart piața cu IL2-Sturmovik, oamenii se pregătesc să lanseze noul lor simulator, Pacific Wars, și că lucrează la un altul, încă neanunțat. Vești bune!

Trec rapid printr-o discuție cu Julia de la Buka, aflu că de fapt ea e din Moldova și a fost de câteva ori prin Brașov. Mă declar surprins, schimb câteva cuvinte în românește cu ea și înainte să fug la alte întâlniri o întreb ce se întâmplă cu jocurile venite din Rusia. Îi dau ca exemplu Kreed și vreau și eu să aflu de ce o țară cu atât talent scoate numai jocuri proaste. Îmi aduce aminte de Oleg, de Sea Dogs, de Battle Mages și se scuză pentru Midnight Nowhere. Cam atât însă... Au și ei mândria lor.

Revin la HIP Games și prind ultima jumătate din prezentarea la Pariah. Aflu despre balansarea armelor, despre conceptul de upgrade pe care l-au introdus ei în multiplayer și mă declar mulțumit alături de ceilalți jurnaliști prezenți. Însă, surprinzător, nimeni nu pare să fie extrem de impresionat. Îmi fug ochii către un alt ecran de prin zonă, în fața căruia un tânăr cu ochelari și tatuaje explică ceva. Stolen era jocul despre care se vorbea, așa că am ciulit atent urechile. „Am decis să facem ceva mai orientat pe stealth decât Thief și Splinter Cell". MAI orientat pe stealth decât Thief? După care omul ne arată despre ce e vorba. Într-adevăr, un joc în care chiar nu poți să omori pe nimeni, iar inamicii pe care i-ai redus la tăcere își revin bine mersi după un timp. În plus, o lume modernă și un personaj feminin atrăgător. Surprinzător poate, dar mi s-a părut mult mai interesant decât Pariah.

În rest, la cei de la HIP au mai prezentat și CT: Special Forces – Fire for Effect, un shooter pur-sânge realizat de niște francezi, din care mi-a plăcut faptul că exista un mod de joc în care lupta se poartă în aer, în timp ce ești în cădere liberă. Destul de absolut de demențial.


Anatoly de la 1C


Zi-o mă pe aia cu chitarele care plânge!



Graeme Puttock, producătorul Stolen-ului

La final, mi-am permis să asist la prezentarea susținută de general managerul Nintendo Anglia, domnul David Yarnton. Fără să mă uit prea atent la nume, am presupus că omul este un japonez mic, cu ochii oblici și cu o katana la spate. În schimb, am dat peste un australian bine făcut, simpatic și plin de viață. „Inovația în jocuri" se numea prezentarea respectivă și am ținut să asist la ea pentru că Nintendo este recunoscută pentru faptul că a promovat de-a lungul timpului foarte multe titluri originale. Concluzia discursului a fost însă una ambiguă. După cum a anunțat de la început David Yarnton, „Se prea poate ca această prezentare să vă lase oarecum nedumeriți". Și a continuat „Este vitală inovația în jocuri? Da... și nu." După care a ținut să ne demonstreze că toate aventurile, chit că sunt povestite în cărți, filme sau jocuri, au la bază o serie de reguli asemănătoare. Lupta Binelui împotriva Răului, un erou nu tocmai potrivit, o călătorie lungă și anevoioasă pentru a ajunge la țelul propus etc. „La bază, toate jocurile sunt la fel. Inovația vine din modul în care le prezinți și din noutățile pe care le introduci în fiecare nouă versiune." Aplauze, ovații, remarci răutăcioase la adresa Microsoft și Sony etc.

Game Stars Live

În cele din urmă, trec și pragul show-ului desfășurat în paralel cu EGN, și anume Game Stars Live. Îmi afișez legitimația de presă, evit vreo doi puștani care cad doi metri mai încolo și mă trezesc în mijlocul unui cu totul alt fel de show. Lumini, gălăgie, mii de oameni, standuri imense și fete „frumoase". Înțeleg acum zâmbetul vameșului și, privind la șunculițele ce-mi defilează mândre prin față, mi se face brusc un dor imens de casă. Pun mâna pe telefon, sun la Connex, dau de o tanti, o întreb câte kile are, plâng de fericire și mă întorc în Anglia.

Primul stand, Eidos. Două etaje, așa că decid să încep de sus. Câteva calculatoare acaparate de fanii Championship Manager 5, un joc cu Lego și Imperial Glory. Mă apropii de gloria



Ewan și al său S.T.A.L.K.E.R. Eram emoționat...



World of Warcraft... de abia aștept!


Australianul de la Nintendo

imperială și văd Rome: Total War. Mă apropii mai mult și văd că e de fapt alt joc. Produs de către cei de la Pyro Studios (seria Commandos). Rămân fără cuvinte în fața graficii, notez bătăliile navale și mă bucur pentru Marius Ghinea, care aștepta ceva în genul Total War de ani de zile. Țineți minte așadar Imperial Glory, un concurent serios pentru Rome: Total War.

La parter se juca Shellshock și niște tineri chinuiți de talent își încercau norocul cu un joc în care faci pe Eminem pe vremea când cânta în baie. Câțiva băieți cu glugi și pantaloni largi s-au înfipt imediat în microfon și au început să dea din cap pe ritmuri de hip-hop.

Mai încolo, Activision, cu DJ și ditamai Tony Hawk's Underground 2. Bam Margera este marea noutate a jocului și, din câte am văzut, Tony Hawk's Pro Skater e pe cale să devină una dintre cele mai de succes serii sportive. Tot la Activision, un stand DOOM 3. Huh? Ăsta nu s-a lansat deja?

Iuțesc pasul și dau peste Xbox. Vreo 30 de console cu aproape tot atâtea jocuri. Ochesc un Fable și rămân pironit două ore în fața lui. Mă durea mâna deja, dar nu prea conta. Un RPG original și delicios. De abia aștept să ajungă și în redacție.

Câțiva pași mai departe, o coadă interminabilă pentru Halo 2. Oamenii așteptau o oră ca să se joace câteva minute. Râd de cei doi indivizi îmbrăcați în Master Chief, le fac niște poze și îi las cu durerea lor.

Cei de la Ubisoft se întind destul de mult și oferă Prince of Persia 2, Splinter Cell 3, Band of Brothers și alte bunătăți. Prince of Persia 2 pare mai rău decât precedentul și la fel de acaparant. Splinet Cell 3, pe lângă noua grafică, pare în mare cam același joc, iar Band of Brothers este un FPS promițător. Celălalte bunătăți vin sub forma fetelor de la standul Playboy: The Mansion, care câștigă de departe titlul de cel mai bun stand al show-ului. Două paturi imense, ascunse de draperii, în care te întinzi și te apuci să joci Playboy: The Mansion. Prind momentul și mă bag și eu sub plapumă. În jurul meu oamenii se relaxează în timp ce în afara standului toată lumea înnebunește de gălăgie. După câteva minute, o foarte simpatică și drăguță domnișoară se oferă să-mi arate cum se joacă. Ochii mi se udă de lacrimi, dar realizez la timp că vorbea de Playboy: The Mansion. Stau jumătate de oră și descopăr un joc mai complex decât aș fi bănuit vreodată. Trec Mansion-ul în fruntea listei celor mai surprinzătoare jocuri, mulțumesc domnișoarei și continuu periplul meu prin Game Stars Live.

Electronic Arts-ul și-a tras teren de fotbal și de golf. Prezintă FIFA 2005, PGA 2005 și The Urbz (un Sims scos de la naftalină și aruncat „in the city" și în care apar cei de la Black Eyed Peas)... Pun mâna pe un NFS: Underground 2 și mă plimb prin oraș. Jocul are pur și simplu mai multă „adâncime" decât precedentul. Nu cred că are cum să dezamăgească. Lângă Underground 2 dau peste Burnout 3 și zic „Ce naiba, hai să-l văd și pe ăsta...". Au urmat zbierete de uimire și alte exclamații gălăgioase. Am uitat subit de NFS, Fable, Anglia și orice altceva. Carmaggedon combinat cu NFS. Poezie în mișcare. Luați-vă console, că nu se mai poate! Ah, era să uit... A doua zi după ce am descoperit Burnout 3-ul, am aterizat în mijlocul unui concurs cu jocul ăsta. M-am pus și eu la start și i-am bătut. Așteptam cupa de șampanie, dar nu am primit nimic. Răilor!

Acclaim-ul avea un stand numai pentru cei peste 18 ani. Mortal Kombat: Deception era unul dintre jocurile prezentate și mi-am adus brusc aminte de vremurile când rupeam tas-

tatura pentru Mortal Kombat. În plus, Def Jam Vendetta: Fight for NY, continuarea celui mai bun joc de bătaie pe care am avut onoarea să-l văd pe console. Se anunță a fi cel puțin la fel de bun.

Departe de ochii lumii era standul Jolt Games, un serviciu de gaming online din Anglia. Neinteresant până să văd două calculatoare cu... S.T.A.L.K.E.R. Am dat la o parte un puștan care se chinuia să tragă de maus și m-am jucat cu partea de multiplayer. Grafică frumoasă și performanțe excelente. L-am tras lângă mine pe producătorul multiplayer-ului din S.T.A.L.K.E.R., un tip pe nume Ewan și_cam_atât, și l-am luat la întrebări. Am aflat că-i place DOOM 3, că sperăm amândoi să apară odată Half-Life 2-ul și că lucrul la joc merge excelent și că e aproape gata de lansare. Mi-a amintit că S.T.A.L.K.E.R. este un joc bazat pe single player, dar că vor ca partea de multiplayer să fie cel puțin plăcută. Lucru care, zic eu, o să le reușească.

În final, am stat un pic și pe la Vivendi și m-am delectat cu un World of Warcraft. Nu am fost până acum un mare fan al jocului, pentru că nu am considerat că aduce mai nimic nou în genul MMORPG. Însă odată intrat în joc, mi-a fost imposibil să nu fiu cu totul acaparat de universul Warcraft. Se potrivește atât de bine cu conceptul de MMORPG încât e imposibil să nu aibă succes. Mai mult decât atât, când apare, mi-l iau!



Ah, Playboy...

Înapoi acasă

Din păcate, au lipsit cu desăvârșire noutățile exclusive pentru EGN, producătorii și distribuitorii axându-se de ceva timp numai pe marele show din Los Angeles pentru astfel de prezentări. Este însă îmbucurător faptul că aproape 40.000 de vizitatori au călcat pragul Game Stars Live-ului, ceea ce ar trebui să dea de înțeles firmelor importante că nu ar fi rău să se implice mai mult și în show-urile din Europa. Până la anul însă, mai e timp. Dumnezeu și ambasadele să fie cu noi!

■ Mitza



Un magazin de orci peste care am dat în Londra



Imperial Glory, pentru amatorii de strategii adevărate



ATI se ținea de concursuri

interviu

Uwe Boll

Cu regizorul filmului BloodRayne despre jocuri, filme și vampiri


Regizorul Uwe Boll alături de Ben Kingsley

BloodRayne se filmează în România. Vampirii conduși de regizorul Uwe Boll sar la jugulara românilor undeva, în Carpați. Kristanna Loken (Terminator 3), Sir Ben Kingsley (Ghandi), Michael Madsen (Kill Bill) și Michelle Rodriguez (The Fast and the Furious) sunt câțiva dintre actorii cunoscuți care joacă în BloodRayne.

În același timp, undeva în Brașov, cei de la revista LEVEL își aduc aminte că vor avea BloodRayne ca joc full în numărul curent. Și cum filmul se mutase pentru câteva zile la Făgăraș (la o oră de Brașov), ne-am zis că nu ar strica să vedem și noi cum se transformă un joc în film. Mulțumită doamnei Anca Romanescu de la MediaPRO și doamnei Irina Chiriță, am ajuns într-o seară la cetatea Făgărașului, cu reportofonul în mână și cu ochii după Kristanna.

Gură-cască, figuranți și agenți de pază. Dintre toți, regizorul era cel mai normal om. Relaxat și pregătit pentru o nouă noapte de filmări, m-a condus până la rulota sa și am început interviul. Îl întreb cum e să filmezi noaptea...

Uwe Boll: ...întotdeauna asta a fost o problemă la filmele mele, majoritatea le-am filmat noaptea: Alone in the Dark, anul trecut... *[Intră un individ, discută despre niște documente, angajează niște cascadori etc. Între timp, până să îmi pregătesc eu întrebările, omul s-a tot chinuit să-și pornească laptop-ul. Ne-am uitat amândoi să vedem ce are, i-a aplicat metoda românească de „dă-i două și merge", a încercat să-l deschidă cu pixul meu, dar nimic.]*

Mitza: Dacă tot suntem la computere (arăt spre laptop), următorul film al dumneavoastră este FarCry...

UB: Da, FarCry este în pre-producție, sperăm să avem scenariul săptămâna viitoare. Dar FarCry nu va fi următorul meu film, ci Hunter: The Reckoning

M: Ah, un alt film după un joc. De unde pasiunea asta pentru filmele după jocuri?

UB: Cred că foarte multe jocuri au caractere puternice și povești bine puse la punct. Până acum, s-au făcut multe filme după cărți și de ce să nu folosim de acum și jocurile, mai ales că atâția oameni iubesc jocurile?
[Între timp îi sună telefonul. Răspunde și vorbește 20 de minute în germană. Aud în treacăt că se plânge de condițiile din România. Îl țin minte și îmi notez să-l întreb despre asta.]

M: Puteți să-mi spuneți mai multe despre FarCry?

UB: Vom folosi povestea din joc. Îl vom avea pe Jack Carver, care este angajat de o tânără jurnalistă care vrea să cerceteze o insulă, pe care bănuiește că se desfășoară experimente secrete. Cei doi sunt atacați, barca le e distrusă, așa că din momentul ăsta treaba devine ceva personal pentru Jack Carver, care se vede nevoit să se întoarcă în luptă, lucru care nu-i convine deloc. E un pic asemănător cu Die Hard.

M: Deci nu un film de acțiune obișnuit, ci un pic mai special?

UB: Da, și ar trebui să aibă, la fel ca Die Hard, mai mult umor decât filmele de acțiune obișnuite. Marea deosebire dintre Alone in the Dark sau BloodRayne și FarCry stă în fap-


Michael Madsen, Michelle Rodriguez și Uwe Boll pe platourile de filmare

tul că primele sunt horror, cu o atmosferă întunecată, pe când FarCry se desfășoară pe o insulă. Atmosfera se schimbă, la fel și locațiile, mai ales locațiile. Având în vedere că și Hunter: The Reckoning va fi tot un film mai întunecat, de abia aștept să schimb tipul de locații în care filmez. O să fiu fericit să ajung pe o insulă să filmez FarCry.

M: Actori pentru FarCry?

UB: The Rock este interesat, ceea ce e foarte bine, mai ales că îi place jocul, îl știe, și ăsta este un alt avantaj. De asemenea, Jason Statham, care a jucat în Italian Job și Snatch, ar putea să fie o alegere bună. Vin Diesel e o altă opțiune. Dar Vin Diesel nu are genul de umor de care avem noi nevoie, spre deosebire de The Rock.

M: Deci vă plac astfel de filme pentru că aveți personaje și poveste deja bine puse la punct. Ca să nu mai vorbim de fanii deja câștigați. Dar în BloodRayne povestea este diferită față de cea din joc...

UB: Da, două lucruri... Ne-am gândit că un film cu vampiri, plasat în Transilvania, în Carpați, undeva în secolul al 18-lea, este mult mai puternic ca atmosferă. Cred că este o idee mai bună să spunem o parte din povestea lui Rayne dinainte de cea din joc, cu naziști și al Doilea Război Mondial.
Celălalt motiv este că dacă vrem să facem BloodRayne 2, avem destul timp între primul film și joc unde să plasăm povestea pentru o eventuală continuare. Altă problemă la un film cu vampiri și naziști este că ar putea fi un pic prea tras de păr și oamenii s-ar putea gândi că multe lucruri nu sunt prea veridice.

M: Am citit un articol zilele trecute... Trebuie să citesc asta de pe foaie: Steven Spielberg și Robert Zemeckis au declarat în cadrul unui interviu că dacă în anii '80 filmele au fost influențate de reclamele TV, iar în '90 de clipurile muzicale, următorii zece ani vor fi influențați puternic de lumea jocurilor. Se pare că dumneavoastră sunteți cu un pas înaintea lor...

UB: Da, cred că ei realizează acum ceva ce alți oameni știau de ani de zile, ca de exemplu eu sau Paul Anderson. Este clar că mulți dintre veteranii de la Hollywood au priceput mult prea târziu că jocurile sunt mai importante decât, să zicem, benzile desenate. Iubesc benzile desenate, dar nu am citit niciodată The Punisher, nu am auzi niciodată de el. DareDevil, habar n-aveam despre ce era vorba înainte să apară filmul. Pe când despre Alone in the Dark știu de când eram mic, asta e diferența. Și dacă te uiți la cifrele de vânzări: FarCry a vândut peste două milioane de exemplare, ceea ce înseamnă deja că are foarte mulți fani. Nu știu câte benzi desenate cu Punisher s-au vândut, 500.000 maxim, nu a fost niciodată un mare hit, ca Spider-Man, de exemplu. Așa că Spielberg și Zemeckis au mare dreptate.
Din păcate, șefii studiourilor nu înțeleg de multe ori atmosfera unui joc. Se uită doar cât de bine s-a vândut și își spun că trebuie să facă un film după el, vezi Lara Croft. Sunt foarte curios să văd ce o să se întâmple cu filmul Doom, pentru că îl pregătesc de foarte mulți ani și se pare că acum chiar i-au dat drumul. Nu știu cum o să fie, sunt foarte curios, pentru că e vorba de Universal, parcă, și cine știe, poate o să o dea în bară. Nu știu... Producătorul lui Doom este John Wells, care s-a ocupat și de serialul Emergency Room (E.R.) și nu știu cât de potrivit este el pentru Doom, nu prea are nici o legătură...


Pregătirile dinainte de filmările de noapte

M: Credeți că vor exista pe viitor mai multe filme de acest gen?

UB: Pe de o parte da, dar nu cred că vor exista, într-un an, mai mult de trei sau patru filme bazate pe jocuri. Pentru că mulți dintre oamenii cu putere de decizie de la studiouri nu au nici o legătură cu jocurile și cred că e o prostie să faci asemenea filme. Preferă să facă un alt film romantic cu Richard Gere și Julia Roberts.

M: Ați jucat BloodRayne?

UB: Da, desigur.

M: Ce elemente din joc v-au plăcut foarte mult și ați ținut să le introduceți în film?

UB: De exemplu, mișcările ei. Cum sare pe oameni, se prinde de ei și îi mușcă de gât... Arată ca o îmbrățișare nevinovată, dar apoi le suge sângele. Asta mi-a plăcut. Este evident mai ușor să faci asta cu animație pe computer, e destul de greu să îi spui


Cetatea din Făgăraș

unui actor: „Bine, acum vreau să sari pe individul ăla". Este un pic mai dificil, dar este ceva ce am vrut să văd în film. Ce nu vreau însă este să o văd pe Rayne cățărându-se pe pereți sau zburând prin aer. Vreau un film mai realist, mai sângeros și întunecat. Vreau ca tot ceea ce fac vampirii să fie posibil de executat și de un om bine antrenat. De exemplu, Kate Beckinsale în Underworld zbura prin aer. Nimeni nu știe de ce, dar ea plutea 20 de metri prin aer. Nu vreau așa ceva. Vreau un film mai greu, mai violent, mai apropiat poate de Braveheart.

M: Nu mulți oameni gândesc așa în industria filmului.

UB: Da, știu... De exemplu, uită-te și la Catwoman, nu îmi place deloc.

M: Până în momentul de față, cel mai cunoscut film bazat pe un joc este Tomb Raider. Există multe asemănări între Tomb Raider și BloodRayne. Sunt ambele filme de acțiune și au un personaj principal feminin. Vor exista cu siguranță comparații... Credeți că BloodRayne poate ține piept unei asemenea „bătălii"?

UB: Depinde de filmele care îți plac ție. Nu am fost niciodată un admirator al filmelor pentru întreaga familie, ca Charlie's Angels sau Tomb Raider, unde nu ai sânge sau prea multă violență. Sunt un fan al filmelor mai întunecate, mai horror, așa că din punctul ăsta de vedere cred că filmul nostru este mai bun. Cei cărora le plac filme precum Resident Evil sau Alien vor fi atrași mai mult de BloodRayne, iar cei care sunt atrași de filme precum Van Helsing sau filmele fantasy vor prefera probabil Tomb Raider. Așa că depinde. Dar povestea noastră este mult mai realistă, locațiile sunt mult mai reale, așa că avem șanse.


„Nu e bine! Mai mori încă o dată."

M: *[Îmi aduc aminte de conversația de la telefon]* Îmi cer scuze, dar v-am auzit un pic la telefon... Cum e să filmezi în România?

UB: Hehe... Erau părinții mei... Dacă ar fi să îmi spun părerea despre cum a fost aici, ar suna cam așa: locațiile sunt minunate, oamenii sunt prietenoși și există posibilitatea de a turna aici filme mari, pe care nu le-am putea filma în Canada sau Germania. Ăsta este lucrul pozitiv. Ceea ce e de rău sunt serviciile... Hotelul de aici din Făgăraș este groaznic. De exemplu, în Brașov este mult mai bine, dar faci o oră cu mașina până acolo și nu pot să pierd atâta timp pe drum. Oamenilor parcă nu le pasă. Îți promit ceva și apoi nu le mai pasă. Unul dintre actorii noștri care filmează astăzi trebuia să fie luat de la aeroport... L-au uitat acolo. Mi-au spus că li s-a stricat mașina. Dar există telefon, anunțați-i pe cei din producție. Aici cred că oamenii mai au de învățat. E vorba de comunicare. Dacă nu poți face ceva, nu promite lucrul respectiv. Asta mă deranjează. Dar, în general, oamenii se străduiesc și nu vreau să spun că nu o să mai filmez niciodată aici, dar data viitoare o să aducem mai mulți oameni cheie de-ai noștri. Mai ales un serviciu de catering extern. Pot trăi cu un catering prost, dar nu 11 săptămâni, iar restaurantele din București sunt mult prea departe. Nu fac mofturi, dar mâncarea este un lucru foarte important pentru moral. Oamenii sunt obișnuiți cu altfel de servicii.


Unul dintre interioarele din film

M: Ultima întrebare. Ați reușit să strângeți o distribuție destul de impresionantă pentru BloodRayne. Cum e să lucrați cu nume atât de cunoscute în industria filmului?

UB: Pentru film este foarte, foarte bine. Dacă ai șase sau șapte actori cunoscuți în film, asta îi crește cu mult valoarea, pentru că vezi niște fețe pe care le recunoști din alte filme. Asta e important pentru BloodRayne... De exemplu, Ben Kingsley a fost nemaipomenit, cel mai bun actor cu care am lucrat vreodată, e foarte bun. Asta mă face să fiu optimist pentru următorul film, pentru că de acum înainte îmi va fi mai ușor să fac rost de actori din ce în ce mai cunoscuți.
Câteodată este mai dificil să lucrezi cu ei pentru că fiecare are nevoie de atenție, fiecare vrea să fie cât mai în cadru, dar actorii cu care lucrez acum sunt foarte de treabă și nu am avut probleme cu ei.

Exact la timp, două fete drăguțe și un ditamai dog german intră în rulotă. Termin interviul, salut pe toată lumea, mă împiedic de câine și dau fuga pe platou să trag niște poze. O caut pe Kristanna, dar aflu că e în București. Mă supăr pe viață, mai fac o poză și las în urmă castelul plin cu vampiri.

Mitza



SUPLIMENT GRATUIT

POATE-I CHIAR VECINA TA!

Voteaz-o pe cea mai bună până pe 15 octombrie!

www.fhm.ro



Câştigă jocul Conflict: Vietnam

CONCURS LEVEL ŞI



Cine este producătorul jocului Conflict: Vietnam?

a. Pivotal Games

b. SCi Entertainment

c. Vietcong

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

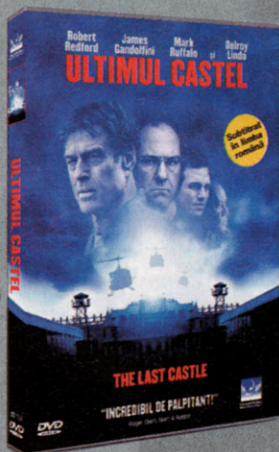
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Conflict: Vietnam din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2004.

Câştigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Ultimul Castel" (The Last Castle)

CONCURS LEVEL ŞI



Cine joacă rolul principal în filmul „Ultimul Castel" (The Last Castle)?

a. Mike Tyson

b. Robert De Niro

c. Robert Redford

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul „Ultimul Castel" (The Last Castle) din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI

ProCA ROMANIA

RHS Your IT Supplier

Câştigă unul dintre Pen Drive-urile Apacer Handy Steno de 128, respectiv 256 MB

Câştigă un SD Card Sycron de 256 MB

Care este viteza maximă de citire a unui DVD a unităţii BenQ DW1600?

a. 10x

b. 18x

c. 16x

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail



Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2004.

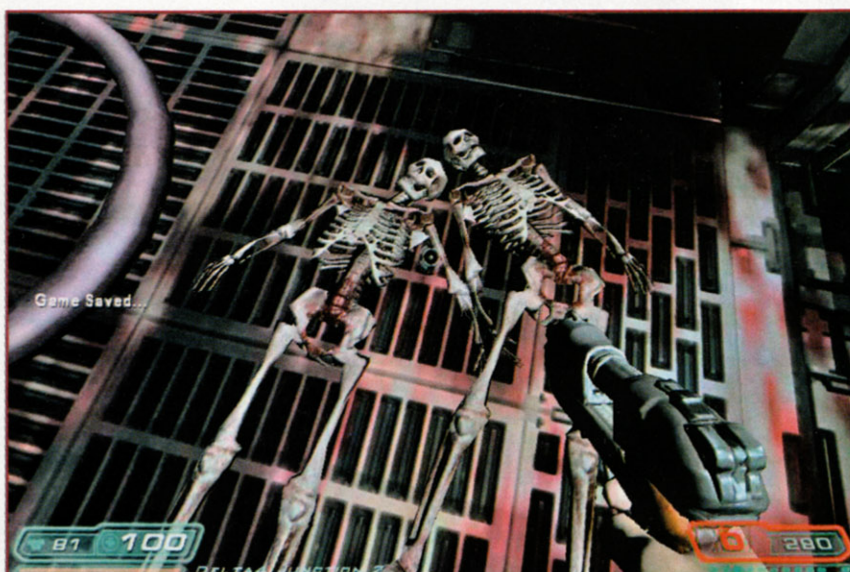


Semn că ești pe calea cea bună.
Imagine trimisă de Zalex89.


Lecția de anatomie din FarCry. **Imagine primită de la Dumah.**


Bate hora n-o lăsa,hop și așa și așa!
Imagine primită de la Acc3l3ratoR.


Poate vrei să ți-l zbor.
Imagine trimisă de umbray|AK|O.



Romeo și Julieta. Varianta pentru necrofili. **Imagine trimisă de Felix.**


Greu să fii șofer pe RATB. **Imagine primită de la BOBO Chipi.**



Nero Express. Pentru că merită. **Imagine nesemnată.**

Câștigătorul din acest număr este Dumah

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

WWW.

Ediție specială IRC

Bash.org

www.bash.org

Începem cu unul dintre cele mai cunoscute site-uri de quote-uri preluate de pe IRC. O colecție demențială de conversații aberante purtate de diverșii irc-iști din întreaga lume și strânse cu grijă de diverși binevoitori. Aruncați o privire peste topul primelor 200 de discuții și vă garantez că o să vi se facă poftă brusc de un IRC.

.ro bash

www.bash.ro

Un proiect asemănător celui de pe bash.org, numai că este plin de înțelepte conversații purtate pe canalele de IRC românești. toshy, make us proud!

IRC Images

ircimages.com

O variațiune pe aceeași temă ca și bash, numai că de data aceasta este vorba despre o colecție imensă de poze ce au fost postate pe canalele din IRC. Pe lângă cantitatea copleșitoare de imagini care mai de care mai puțin interesante (sau nu...), vă mai puteți bucura și de un sistem de comentarii care, de multe ori, face toți banii.

Group Hug

grouphug.us

Un site care vă oferă posibilitatea să vă confesați în fața întregii lumi și pe care puteți citi cele mai ciudate destăinuiri. Bate de departe orice fel de telenovelă.

Not Proud

notproud.com

Aceeași idee ca și Group Hug, numai că site-ul de față este structurat pe mai multe categorii. Aberațiile însă rămân la același nivel.

All confessions are anonymous.
There are those that may contain ideas or words offensive to some. Confessions are as we see ourselves. It is not always pretty but it is often illuminating.

talon de comandă LEVEL 10/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!!!! CHIP SPECIAL DEPANARE PC	119.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL REȚELE	109.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 10/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	6 luni	~~810.000 lei~~	500.000 lei
☐	12 luni	~~1.620.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.
RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Dependența de jocuri

Ciudat, dar majoritatea scrisorilor și e-mail-urilor pe care le-am primit pentru tema din această lună s-au declarat împotriva oricărui fel de dependență legată de jocuri. De ce spun că e ciudat? Pentru că de obicei gamerii nu conștientizează această problemă, sau cel puțin nu așa cum ați făcut-o voi. Ceea ce mă face să cred că poate totuși mai e speranță pentru voi. ☺

Dacă tot v-a plăcut atât de mult să discutați despre dependența și influențele nocive ale jocurilor, vă propun ca pentru data viitoare să discutăm despre fenomenul Internet. Cum în România din ce în ce mai multă lume începe să folosească Internetul, vreau să aflu părerea voastră vizavi de această situație. Bun, rău, necesar, de neînlocuit... Care e părerea voastră despre Internet?

Scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar mail-urile (nu uitați diacriticele) la mitza@level.ro.

Baftă!

Ema Mathers

„Mie îmi plac jocurile pe calculator, dar nu într-atât încât să stau toată noaptea în fața calculatorului sau să-mi ignor prietenii. Ca să zic așa, jocurile astea îmi alungă plictiseala, dar nu trăiesc pentru ele. Nu mă scol dimineața cu gândul la un joc și nu adorm noaptea gândindu-mă că nu pot să trec la următorul nivel la alt joc. Deși trebuie să recunosc că Broken Sword m-a cam ținut trează câteva nopți gândindu-mă cum să rezolv un puzzle. Dar asta e altceva. Cred că puterea pe care o au jocurile asupra gamerilor e dăunătoare dacă noi o lăsăm să fie. Dacă nu renunțăm la prieteni, la familie sau la viața noastră pentru jocuri, totul e ok. Poate te gândești că exagerez, dar știu pe cineva care e obsedat de jocuri. Parcă numai pentru asta trăiește. Începi cu un joc drăguț pe care îl joci din plictiseală, apoi mai începi unul asemănător și apoi încă unul și așa încet, încet devii dependent de jocuri fără să îți dai seama. Începi să petreci din ce în ce mai multe ore în fața calculatorului până când te trezești că altceva nu mai faci și nimic nu mai contează decât să treci la nivelul următor. Nu-ți mai pasă de nimeni și tot ce contează pe lumea asta e pe ecranul computerului tău. Pe scurt, pierzi contactul cu realitatea și te izolezi în propria lume virtuală unde faci ce vrei și trăiești viața pe care nu o ai în realitate. Damn, efectul pe care îl au jocurile asupra ta seamănă izbitor de mult cu efectul pe care îl au drogurile asupra tuturor celor care le cad victime. Dar nu-i totul pierdut! Fiindcă jocurile nu creează dependență și tot ce îți trebuie ca să revii la realitate e să mai închizi calculatorul din când în când și să mai ieși în lume. Să te mai întâlnești cu prietenii la o terasă și să te „umpli de realitate". Să nu trăiești ca să te joci la calculator, ci invers."

Mihai Daniel

„Termenul acesta – „dependență" – îl aud mai mereu la televizor, pe stradă, acasă, prin vreun pub cu prietenii și mereu are aceleași vicii legate de el: alcoolul, drogurile, țigările etc., foarte rar jocurile.

Adevărul e că opinia publică nu prea se sinchisește de această problemă care, necontrolată, poate fi la fel de gravă ca oricare dintre cele de mai sus. Sondajele arată că, în afară de cercurile restrânse de cunoscători, adictivitatea jocurilor PC nu e considerată a fi o chestiune serioasă.

Părinții îl lasă pe copil să se joace cât vrea la computer în vacanță chiar dacă atunci când va începe școala va avea coeficientul de inteligență al unui bou. Am citit pe Internet despre un studiu efectuat de un chinez mi se pare (era de așteptat) care atestă existența acestei dependențe și urmările sale nefaste. El explica ceva de undele beta care nu mai trec prin creier și așa mai departe, dar ca să trec la subiect: individul care se joacă mai mult de două, trei ore pe zi suferă de o „mare scădere de inteligență" și o la fel de mare creștere de irascibilitate față de restul indivizilor nevinovați care îl abordează cu prietenie și pace.

Atunci mă tot jucam KotOR, așa că nu m-am sinchisit și m-am mai închis în casă pentru o zi pentru că eram deja pe ultima planetă și... (Passons!). În cele trei zile în care am terminat jocul cu poftă și pasiune am respins orice încercare a prietenilor sau a familiei de a comunica ceva cu mine, fiecare sunet care nu făcea parte din joc și fiecare intrare sau ieșire din cameră mi-au zgândărit sistemul nervos la maxim. Mi-am închis telefoanele, am tras jaluzelele, m-am spălat doar o dată pe zi. Nu eram decât eu și lumea ce se deschidea în spatele monitorului, ademenindu-mă precum cântecul sirenei.

Într-un final, când mi-am ras barba, am pus pe mine alte haine decât halatul sau pijamaua și am ieșit din scara blocului ceva minunat mi-a mângâiat corneea, ceva la fel de minunat mi-a atins mâinile și ochii slăbiți erau să izbucnească în lacrimi. Pe cer soarele strălucea mult mai puternic decât ecranul în camera mea întunecată și vânticelul era mult mai moale decât tastele negre și grele, oamenii care-mi zâmbeau erau mult mai veridici decât sacii de pixeli din urma mea, viața îmi dăduse o nouă șansă.

Rareori am suferit atât din cauza unui joc (Fallout 2, Grim Fandango, Syberia, Soul Reaver & Blood Omen etc.). Mi-am revenit repede de fiecare dată, însă următoarea săptămână, în cel mai bun caz, nu am fost mai viu decât o ceapă fiartă. Oricum, omul prin viață trebuie sa treacă prin toate și a fost o nouă șansă pentru mine să mă analizez, am o conștiință foarte puternică și critică.

Dar să las cazul particular la o parte și să trec la cel general, adică la majoritatea celor care se consideră „gameri" pentru că știu să deschidă PC-ul și să dea dublu clic pe icoana de CS. O vreme n-am avut net acasă și am fost nevoit să trec măcar o dată pe săptămână pe la sală să-mi verific mail-ul, conturile etc. și mi-a fost dat să văd crunta și dura realitate: puști de opt ani care se măcelăreau între ei fără discernământ și-i auzeam cerând a cincia sau a șasea oră, făcându-și socoteala absențelor pe ziua în curs, dându-și banii de mâncare pe încă o oră de măcel; alții mai mărișori dând iama pe Internet și căutând site-uri XXX și manele. Câți dintre ei o să arate a oameni când se fac mari, câți dintre ei o să viseze


... e doar un hobby

vreodată mai mult decât la un joc mai real? Abandonând mingea de fotbal și bicicleta pentru maus și tastatură, uitând sau nici măcar găsind adevăratele plăceri ale vârstei, împătimiții jocurilor din ziua de azi alimentează demitizarea societății noastre al cărei viitor este oricum nesigur.

Mă refer numai la cei neexperimentați cu „mișcările" vieții cotidiene, minorii sub 16-17 ani, pentru că dacă ai ajuns la treizeci de ani și tot mai freci mausul cu pasiune crezând că ești vampir detronat și nevastă-ta zbiară la tine de mama focului să duci gunoiul ești chiar patetic și nu mai ai nici o scăpare și nu jocurile sunt de vină, e de vină mintea ta bolnavă care nu mai face față solicitărilor și se relaxează, tinzând spre 0, cu un nivel de MaxPayne2 (tare grafica!!!) și dacă n-ar fi existat jocurile ai fi găsit sigur alt mod tâmpit de a-ți irosi ultimele săptămâni înainte de divorț și dezmoștenire.

În plus, cred că omul predispus la dependența de joc este unul introvertit, eventual cu vreun minus sau două la înfățișare, fără alte ocupații predominante, cu viață socială slab conturată, complexat din diferite motive ș.a.m.d. care-și găsește consolarea în pielea unui personaj pe care-l consideră ideal. La un puști nu e nici o problemă, dar o dată cu trecerea timpului lucrurile se schimbă dramatic.

Poate sunt și excepții, adică sunt și oameni cu capul pe umeri care cad în plasa producătorilor de „joace"...

Una peste alta, la fel ca-n cazurile fumătorului, alcoolicului sau drogatului NU JOCUL E DE VINĂ, CI JUCĂTORUL!!!"

Asassinu'

„În ziua de azi jocurile au devenit extrem de complexe și de captivante. Problema e că puțini dintre noi reușesc să vadă în jocuri ENTERTAINMENT. Pentru cei mai mulți, jocurile sunt un mod de viață. Eu personal sunt un om care face ușor dintr-un lucru care îmi place un exces. Dar m-am „curățat" de această boală a jocurilor de pe la 16 ani (acum am 19). Asta nu înseamnă că nu mă joc și eu. Mă joc, dar cu limită, și asta când nu am altceva de făcut. Nu mă înțelegeți greșit, nu sunt un „pocăit", dar consider că întâi de toate trebuie să avem o viață, pentru că asta suntem noi, oamenii, ființe sociale. Nu înțeleg ce poate să își amintească un game addict la o vârstă înaintată? Ce a făcut în adolescență? Că se juca toată ziua și că noaptea visa nu știu care joc? Pentru mine cel mai important lucru sunt prietenii. Prefer să ies în oraș, într-un bar sau club unde mă simt în largul meu, sunt înconjurat de oamenii cu care îmi face plăcere să stau. Știu că toată lumea are prieteni, nimeni nu e singur, dar ce fel de prieteni sunt ăia în cazul gamerilor obsedați când unica lor întâlnire e on-line, în cadrul vreunui joc sau atunci când fac schimb de CD-uri.

Eu cred că intrăm într-o lume virtuală ce aduce fericire pe moment, dar pe termen lung rămânem goi și reci. Cred că un om normal trebuie să-și găsească o activitate în societate. Și vă respect pe voi de la LEVEL pentru că reușiți să faceți asta ca pe o muncă, dar sunt sigur că după program aveți și voi viețile voastre.

Celui care stă toată ziua în fața calculatorului, lipsit de orice altă activitate îi este greu să-și facă prieteni. Marea majoritate sunt adolescenți și HEY!... asta ar trebui să fie cea mai frumoasă perioadă a vieții (și nu datorită jocurilor). Normal că părinții nu își înțeleg copiii pentru că văd cum odraslele lor se închid în cameră, de unde nu mai ies. This is not life.

Probabil că jucatul excesiv pe calculator afectează activitatea școlară sau prestația la serviciu (faptul că întârzii sau că nu te poți concentra datorită oboselii și nesomnului), dar în primul rând te afectează pe tine ca individ. Situația este asemănătoare dependenței de droguri, când unicul scop este acela de a-ți procura drogul și de a te bucura de efectele lui. Se duce naibii orice fel de viață socială (cu prietenii, iubita – asta în cazul în care ai reușit să-i faci printre picături, în rarele pauze dintre reprizele de gaming).

Probabil că prea puțini o să fie de acord cu mine, dar asta am avut de spus. Oameni buni: jucați-vă, dar cu măsură!!!"

Oana Butta

„Teoretic, orice joc bine realizat poate crea dependență și cred că orice gamer a trecut prin asta cel puțin o dată. Dar dependența de jocuri – ca orice dependență – are, dincolo de satisfacția de moment pe care o oferă jucătorului, o serie de efecte negative. Cu cât crește timpul dedicat unui joc, cu atât scade interesul gamerului față de lumea reală; un „game junkie" va deveni un om retras, închis în sine, care nu se gândește decât la universul virtual. Dincolo de asta, se știe că statul exagerat de mult la PC (și când spun „exagerat", mă refer la perioade de timp de la 10-12 ore pe zi în sus) își are și el consecințele lui: dureri de cap, lipsa puterii de concentrare, probleme de vedere și așa mai departe. Părerea mea este că un gamer ar trebui să facă deosebirea dintre o simplă pasiune pentru jocuri și o obsesie.


MINSC & BU
Bună, sunt nimeni altul decât Minsc, iar el este Bu. În calitate de angajați ai agenției P.O.S.E.D.A.T., avem misiunea de a găsi omul dependent de calculator prin excelență.
După lungi căutări, au rămas doar trei concurenți, pentru că da, este vorba de un concurs și există și un premiu surpriză: o vacanță de o lună departe de civilizație, departe de calculator. Așa că i-am adus pe toți trei în parc, la o gură de aer curat, să ne împărtășească experiențele lor virtuale:
Eu? Păi, ocupația mea sunt MMORPG-urile. Toată lumea se întreabă că de ce apar atâtea, că cine să le mai joace? Să mi se dea un gologan pentru fiecare MMO jucat și un an de zile nu mai am grija chiftelelor.
Hm, iară nu le-au prăjit ăștia cum trebuie...
Că tot vorbea colegul despre mâncare... Să vă spun ce mi s-a întâmplat odată. Era proaspăt iaurtul și rece, așa că, luând o înghițitură, am dat drumul la un Civ III. Când să iau a doua înghițitură, am observat că expirase termenul de valabilitate. Astfel, mi-am dat seama că dacă vrei să mai faci o tură, o vei face sigur și pe a a doua, iar a treia oricum va veni de la sine. Hai noroc!
Sub protecția anonimatului, recunosc (se uită în jur, coboară vocea și holbează ochii): sunt cracker... Zile și nopți la rând le petrec în bezna ascunzătorii mele, pentru ca cele mai noi titluri să se afle pe masa gamerului de rând.
Un moment... Ceva nu e regulă... Prea mă privește insistent individul ăla din spate... Să fiți sănătoși, eu am plecat!...
De fapt, s-au făcut cu toții nevăzuți, când au auzit de premiu. Deh, să-i ceri omului să stea atâta amar de vreme departe de calculator... Oricum nu eram mulțumit, nici unul dintre ei nu este maniacul pe care-l caut.
Cineva îmi face semn: e băiatul care lustruiește pantofi, zice că are un pont pentru mine. Îmi spune că pentru a-mi încheia cu succes căutările, trebuie să urmez un anumit cablu de rețea. Voi găsi oare la capătul cablului un câștigător pentru concurs? Păcat că sunt în șlapi, altfel îl puneam pe puști la treabă și se alegea cu un bacșiș gras. Îi urez spor la lustru și îmi urmez investigația.
Mă întreb ce m-aș fi făcut fără Bu și calitățile sale acrobatice. Partenerul îmi dă de înțeles că i-a căzut scrum pe umeri, de la o țigară aflată mai sus. În mijlocul unui cartier rău famat, mergem mai departe...
Ăsta e apartamentul, aici se termină cablul. Când să bat la ușă, o umbră mi se strecoară pe la spate și niște degete cu bătături de la atâta butonat îmi taie piuitul. Surpriză!
Mă săturasem să fiu controlat de alții, și-a început povestea. Fascinat de joc, am pășit în realitate, m-am înscris în competiții și nu a fost greu să-i înving pe cei mai buni.
Vorba aia, cunosc la perfecție lumea jocului, după atâția ani în care oamenii care m-au controlat mi-au dezvăluit experiența, îndemânarea, precizia lor...
Bucuros că am un câștigător, am simțit cum pleoapele îmi devin grele, după o zi de intense căutări. Mi-am potrivit mai bine perna. Noapte bună, Bu!

Personal, pot spune că am fost „dependentă" (pe rând, bineînțeles) de o serie de jocuri, începând cu clasicul Wolfenstein 3D, pe care îl jucam pe primul meu PC (*sniff*... cum a trecut timpul... :)), continuând cu titluri „clasice" (Disciples, Starcraft, Warcraft I & II) și terminând cu genialul Need for Speed: Underground, pe care nu l-am lăsat până nu l-am terminat. De fiecare dată a fost nevoie de un efort susținut de voință ca să „mă las" de jocul respectiv, atunci când ajungeam să stau ore întregi în fața calculatorului și să nu fac altceva decât să mă joc, fără să-mi pese de restul lumii..."



De la Cristian Hurmuzi

DoomHammer

„Când eram mic, îmi plăcea foarte mult să mă joc cu soldații mei de plastic...mamă ce desfășurări de forță mai făceam! Puțin mai târziu, când am avut și eu parte de televizor făceam crimă pentru desenele animate de la ora 18 sau de la 8 dimineața (pe Rai Uno). La un moment dat, m-a apucat febra cititului (nici că m-a mai lăsat). Să vezi atunci cum întârziam la școală, pentru simplul motiv că nu puteam să-l las pe Winnetou sau pe Dune din mână... ce vremuri mișto : '). De ceva ani am boala compului... morala: orice lucru care-ți place provoacă dependență într-o oarecare măsură, în sensul că nu mai poți până nu afli ce mai face nu știu care personaj dintr-un film în episodul următor, nu poți să trăiești fără nu știu care melodie sau nu mai poți să dormi dacă nu mergi la antrenamente. Cu PC-ul însă... treaba e puțin mai complicată. Soldățeii ăia, oricât de atractivi ar fi fost, îți lua o groază până îi aranjai, nu mai spun că trebuia să-i strângi când terminai. Orice carte sau emisiune are un sfârșit, iar practicatul unui sport (nu numai la sală, ci și acasă) e chiar benefic. Pe calculator ai totul servit pe tavă însă. Nu trebuie să strângi după tine când termini de jucat, plus că unele jocuri sunt atât de date dr@q încât nu au sfârșit... sau cel puțin nu un singur sfârșit. E normal ca un joc să producă dependență, dacă e făcut ca lumea. Dacă reușește să te prindă parcă totuși trebuie să vezi ce inamici noi întâlnești, ce obiecte noi descoperi, ce magii primești, uite îți dau un exemplu experiență personală: într-o vară cândva demuuuult de tot când jucam Might & Magic VI, mă așez pe la 7-8 seara la calculator și a doua zi la 9 dimineața tot acolo eram :). Pur și simplu unele jocuri sunt atât de magistral făcute și este atât de comod să stai să le joci (în loc să stai întins pe covor lângă soldăței, parcă e mai comod să stai într-un fotoliu moale, cu căștile pe urechi, cândva într-o iarnă friguroasă, cu o mochetă caldă sub picioare și cu o cană de cafea caldă în fața unui monitor de 17 ", dacă mai ești puțin maniac chiar 19 ") încât uneori chiar te întrebi mirat când te ridici și ai impresia că ai stat maxim 2 ore la calculator: „ Care tomatele mele a dat ceasul înainte cu 5 ore?". Din fericire (sau din păcate, depinde cum vezi lucrurile) calculatorul, oricât de performant, este foarte obositor, iar poziția, oricât de comod ar fi scaunul, biruie un om relativ normal și-l obligă să se mai ridice, să-și mai dezmorțească cioLANele. Faza e că după câteva ore te așezi iar la bordul PC-ului și o iei de la capăt (eu știe).

Părerea mea despre toată chestia asta... eu unul recunosc că sunt împătimit, că nu stau mai puțin de 2 ore în fața calculatorului o dată și că una peste alta, stau cam 8 ore pe zi în fața calculatorului (Doamne ajută să țină vara!), dar sunt conștient de cât de mult rău îmi face atât din punct de vedere fizic (vă scrisese cineva un articol pe tema asta acum o groază de ani... parcă Shadow îi zicea) cât și psihic. Oricum dependența asta are vârsta ei, în sensul că la un moment dat începi să stai tot mai puțin la calculator și tot mai mult cu prietenii/prietena/prietenul, iar dacă ești o persoană foarte sociabilă chiar nu se ajunge vreodată la dependență.

Eu unul n-am întârziat vreodată la școală din cauza calculatorului, iar dacă în acest moment aș avea de ales între o noapte petrecută în fața calculatorului, cititul unei cărți sau mersul la antrenament peste noapte (scot din discuție plimbările nocturne sau dormitul) aș scoate fără să stau pe gânduri calculatorul din ecuație pentru că fraților, o singură viață avem și zău că e păcat s-o dormim sau s-o jucăm pe calculator."

Ne-au mai scris:

Teodor Voicu, Nicolescu Claude, Coca Silviu, Bogdan Marginean, Eric Oancea, Trifoi Florin, Balan Gheorghe, Costin Zisu, Bishop, Darth, mitroiu, Andrei Radu, Chester, Dethknite, stef_the_2002.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

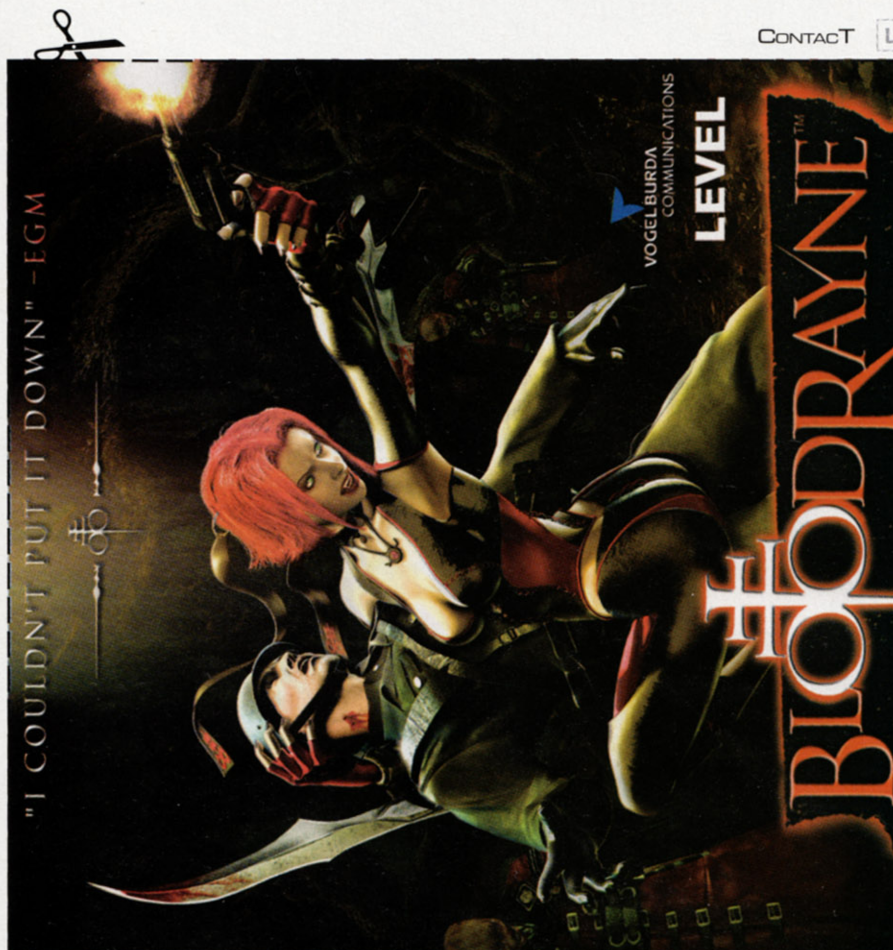
Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

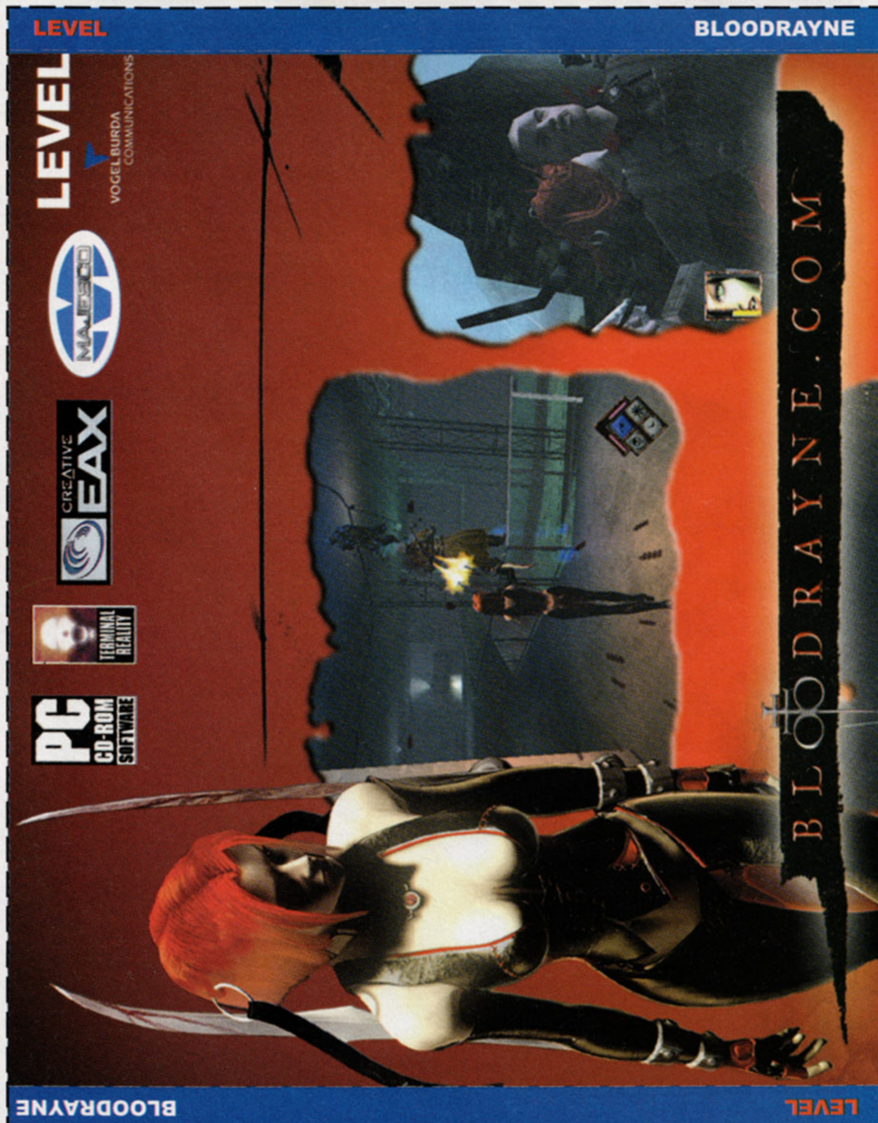
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

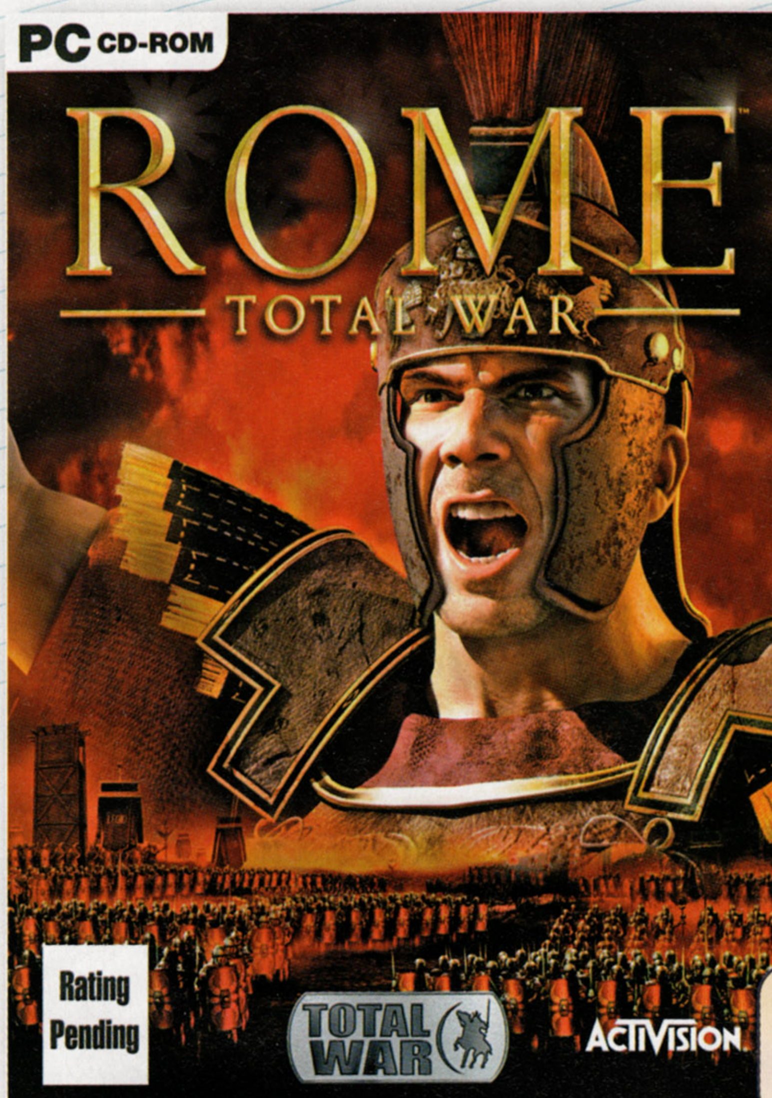


Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență, măsurate în perioada mai 2003-mai 2004.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







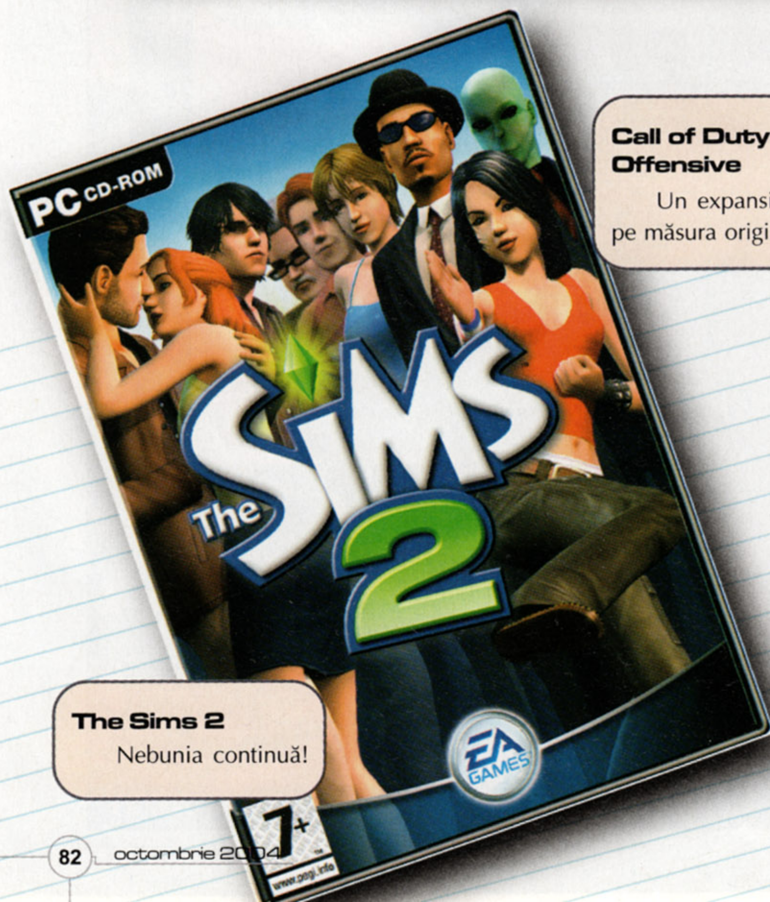
Rome: Total War

Războiul total bate la porțile Romei



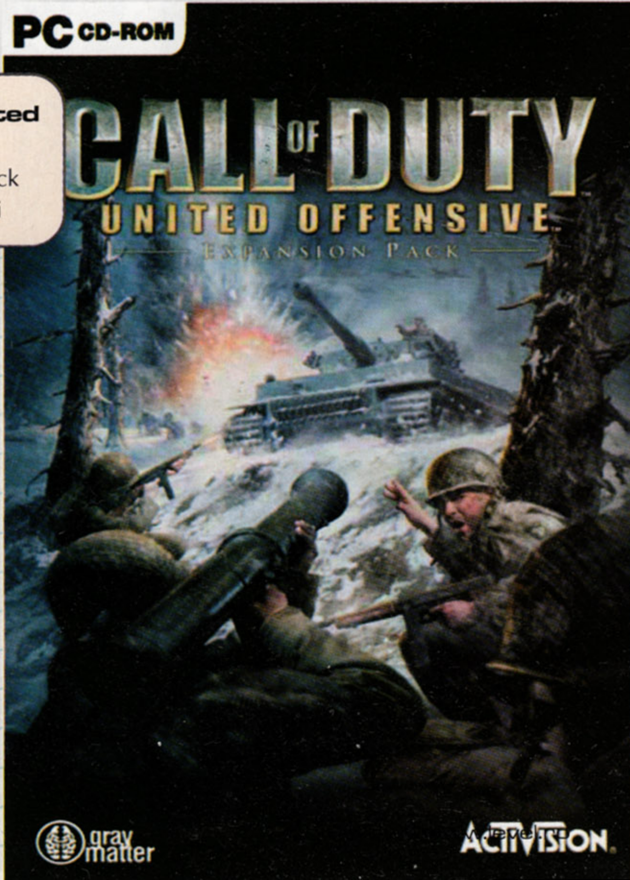
NHL 2005

Pentru că tot vine iarna...



The Sims 2

Nebunia continuă!



Call of Duty: United Offensive

Un expansion-pack pe măsura originalului

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro